

Baldur's Gate

LÉGIVESZÉLY!

HELYRE KIS CSOKROT KÖTÖTTÜNK A LEGFRISSEBB REPÜLŐ SZIMULÁTOROKBÓL!

FALCON 4.0

ISRAELI AIR FORCE

EUROPEAN AIR FORCE

WWII FIGHTERS

TOP GUN: HORNET'S NEST

FIGHTERS PILOT (hehe)

WARGASM

A HÁBORÚ, MINT ÉLVEZETI CIKK

AZ AD&D CSILLOGÓ
RENEZÁNSZA

SIM CITY 3000

Önkormányzati választások előtt kötelező tananyag - amellet pedig a legszebb városszimulátor a Földön!

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

16999,-

14999,-

9999,-

16999,-

999,-

999,-

14999,-

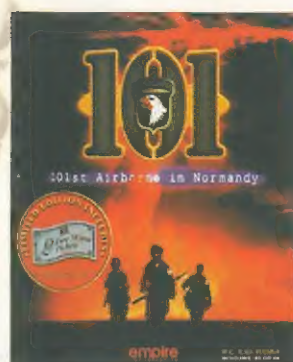
GRAVIS
PE GamePad

9999,-

4999,-

GRAVIS
XIII
16999,-
GAME PAD RNO
0000,-

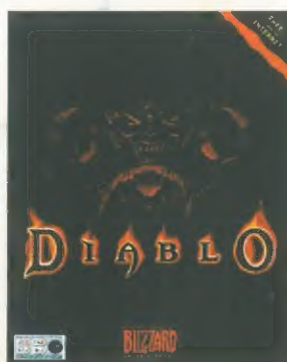
FEBRUÁRBAN IS AJÁNDÉKAKCIÓ AZ 576 SHOPOKBAN!



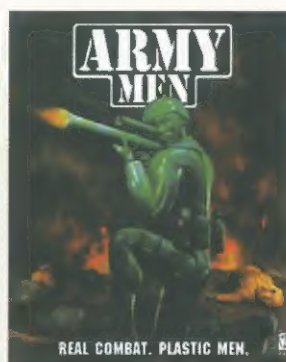
101ST AIRBORNE
11999,- HELYETT **6999,-**



F22
11999,- HELYETT **4999,-**



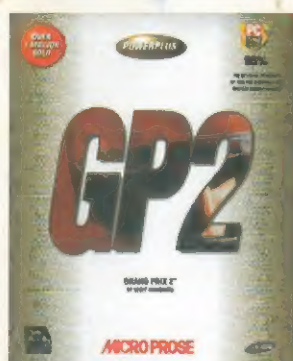
DIABLO
9999,- HELYETT **4999,-**



ARMY MEN
11999,- HELYETT **4999,-**



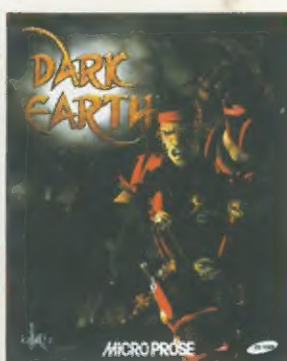
FIELDS OF FIRE
11999,- HELYETT **6999,-**



GRAND PRIX 2
9999,- HELYETT **4999,-**



I-WAR
11999,- HELYETT **4999,-**



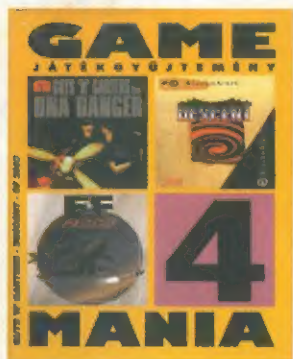
DARK EARTH
12999,- HELYETT **4999,-**



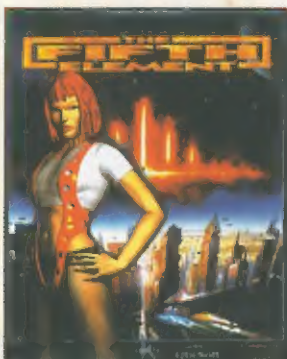
MIGHT AND MAGIC VI
11999,- HELYETT **6999,-**



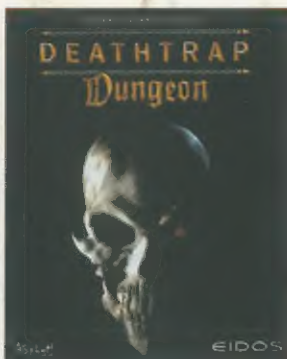
PREMIER MANAGER 98
7999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **4999,-**



THE FIFTH ELEMENT
11999,- HELYETT **5999,-**



DEATHTRAP DUNGEON
9999,- HELYETT **5999,-**



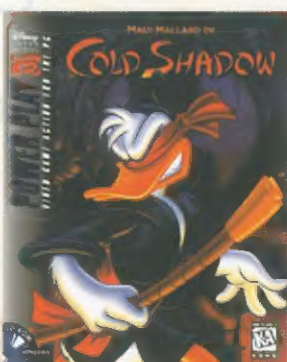
TIME WARRIORS
9999,- HELYETT **4999,-**



ULTIMATE RACE PRO
9999,- HELYETT **4999,-**



SETTLERS II
9999,- HELYETT **3999,-**



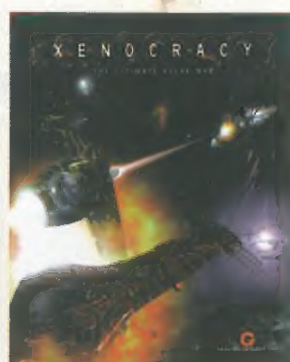
COLD SHADOW
11999,- HELYETT **4999,-**



SYRRAH
9999,- HELYETT **3999,-**



SPEC OPS
11999,- HELYETT **7999,-**



XENOCRACY
11999,- HELYETT **4999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN (POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT)
ÉS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132) ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTÓN TALÁLHATÓ
AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!



tartalom

X. ÉVFOLYAM, 2. SZÁM, 1999. FEBRUÁR

36 Jönnek

Jönnek, látnak és totál
telenítést bevállalod, ak
az igazi Skullie ü

12 Kicsiny falum,

- de m
óra a
te

8 Oly sokáig voltál távol

Szinte már tényleg elfelejtettük az AD&D rendszerét követő
Forgotten Realms-játékokat, de a Baldur's Gate-ben annál fénye-
sebb a visszatérésük. Az Interplay új játéka bamkot robbant még
a legfinnyásabb szerepjátékosok monitorán is!

28 Akit a Falcon

... az az most aztán kapaszko
piacot Hornettől Falconig,

a kopaszok!

ilisek! Ha ezt a végleges szőr-
kor a végén még te Te leszel
gynök!



ott születtem én...

ilyen frankó kis metropolisz lett belőle egy pár
latt, amikor engem választottak meg polgármes-
nek a Sim City 3000-ben!



füstje megcsapott

djon, mert most körbeprepüljük a fél szimulátor
Spitfire-től Mustangig.

HÍREK	4
QUAKE III: ARENA-ELŐZETES	6
DIABLO 2-ELŐZETES	7
BALDUR'S GATE	8
SIM CITY 3000	12
GOLF 1999 EDITION	15
KING'S QUEST VIII	16
WARGASM	18
DARK VENGEANCE	20
NASCAR 99	22
QUAKE 2 EXTREMITIES	23
POWER SLIDE	24
S.C.A.R.S.	25
TOP GUN: HORNET'S NEST	26
FIGHTER PILOT	27
FALCON 4.0	28
IAF: ISRAELI AIR FORCE	30
EUROPEAN AIR WAR	32
WWII FIGHTERS	34
SKULL CAPS	36
ANNO 1602	38
CINKELT LAPOK: GRIM FANDANGO	40
CSEVEGŐ	44

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismaros Renáta

Levélágítás:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@irisz.hu

Terjesztő:

Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

Budapest, Pf.132.

A kiadványban megjelent szöveges
és illusztrációs anyagok bármely
módon való felhasználása csak
a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Mostanában, amikor az utolsókat rúgja a tél (puff neki! – ezt írtam reggel, és es-
tére leesett fél méter hó) és az utcákon Voodoo2 kártya nélkül is az Unrealt meg-
szégyenítő kódfelek gomolyognak, az ember némi lelki vigaszra vágyva fázósan
bújik közelebb túlhajtott processzorához. Ebben a halott környezetben már csak az
tartja a lelket, hogy az ébredés előtti legmélyebb alvásból lassan kilábal a Termé-
szet – természetesen gondolkodom itt a játékiadványokról. A karácsonyi slágerei most már
előbb-utóbb végérvényesen lefutnak, végetért a nagy szüreti szezon – és a kiadvók
lassacskán kénytelenek lesznek előhúzni azokat a királyokat a kabátjukból, ame-
lyeket nem akartak a decemberi leosztás nagy árszával megünniesíteni. Az Electronic
Arts például végre-valahára elővarázsolta a Sim City legújabb részét, amitől öreg-
nek-fiatalnak egyaránt megdobban a szíve (illetve lapzártá után megjött az isteni
Sid Meier apó Alpha Centauria is, amitől az említett korosztályok talán már egye-
nesen fibrillálni is kezdenek), és talán a többi macskó is előbújik hamarost a bar-
langjából. Addig is a mostani számban elviszünk benneteket egy kis sétarepülésre,
mert az utóbbi időben nekiállt repkedni az egész szerkesztőség (leszámítva Vári Zo-
lit, aki MIA megjelöléssel szerepel a szolgálati tablón). Reméljük ti is élvezni
fogjátok – aki pedig szédül, nyugodtan vegye használatba a zacskót a szemközti
ülés hátáról (például durrantson). Hát akkor felszállás!

APRÓSÁG

■ Rákos daganat sebességével terjed az Unreal-univerzum. Fenti megállapításra nemcsak a játék megjelenését követő engine-vásárlási láz ad alapot, hanem az is, hogy közben az eredeti szerző is dolgozgatnak: egyrészt hamarosan jön hozzá a mission pack; nagy dörrel-dúrral készíthet a második részét (nyilván 2005 körüli megjelenésel P-VI 5000 MHz masinákra), valamint – talán a Quake III: Arena nyomdokain haladva – valószínűleg még a tavasszal napvilágot lát a teljesen multiplayerre kihegyezett Unreal Tournament is.

■ A remek kis Constructor második része már idestova két éve készül a System 3-nál, akik boldogan jelentik, hogy a munka rendkívül jól áll. Mivel ők közben felbontották a terjesztői szerződésüket az Acclaimmal, és átvonultak az Infogrames kebelére, a "Constructor 2" Street Wars 99 néven fog megjelenni május magasságában.

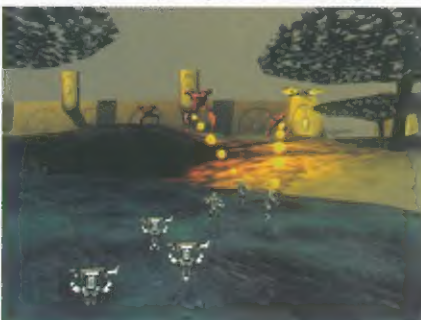
■ Mazochista hajlamú, és félkész művek iránt rajongó számítógép-fanok számára már hozzáférhető a Windows 2000 béta verziója. Szkeptikusok inkább a '95-ből kilúdvulva nem is próbálják ki (kiváló béták után egy bugokkal teli végleges született) – annyi azonban már biztos, hogy az ezredfordulóra már új operációs rendszer fog ott mosolyogni vinyóinkon. Nostradamus ennél azért sokkal szebbeket mondott.

■ A Windows mellett lassan fejlődget vadhajtsa, a DirectX is. A menedzserei szerint márciusban jelenik meg a 6.1 verzió, '99 közepére tervezik a D3D támogatással telítüzelt 7.0, és 2000-re a 8.0 verziót, aminek már folynak a munkálatai.

DARK REIGN 2 HIRED GUNS



A mikor Anno Domini úgy két éve megkezdődött a Dark Reign promóciós hadjárata, az Activision nem kevesebbet állított a játékról, mint hogy ez lesz az a game, ami forradalmasítja a real-time stratégiai kategóriáját, letaszítja trónjáról az addig uralkodó Red Alertet és a jövőben ez lesz a mérce minden RTS-játék számára. Habár a kását nem ették ilyen forró, szó se róla, a DR tényleg egész jó kis játék volt a maga idején, és valóban tartalmazott néhány egész különleges újítást (hi-color grafika, waypointok, stb.), amit a követői valóban átvettek. A Pandemic Studios a folytatásban az előző recept szerint jár el, ugyanis néhány igen ígéretesen hangzó dolgot találtak ki megint. Ez nem vonatkozik a a 26. században játszódó történetre, amelyben a Szabadság Gárda



harcol az Impérium csapatai ellen, és az események tulajdonképpen az előző rész előzményei. (Ezt a Red Alertnél el lehetett egyszerűsíteni, de itt már kicsit ótvárosan hangzik.) Az viszont már sokkal izgatottabb, hogy nemcsak nyílt terepen, az időjárási viszonyok és a nap-szak által megszabott látási viszonyok között zajlik majd a küzdelem, hanem fedett helyeken (épületekben, bunkerekben). A legizgatottabb viszont az, hogy az egységek megjelenítését a hadseregektől a gyalogsági szintig külön perspektíva szolgálja, amelyet a legkisebb egységektől egy külön, változtatható nézőpontú kamerával rendelkező 3D engine támogat (3D-kártya tehát mindenképpen kellene fog). Még nem tudni, hogy mi süti ki a dologból, de a képek mindenesetre ígéretesek. A várható megjelenésről egyelőre még nincs pontos információ, de valószínűleg az őszig még találkozni fogunk vele.

A-10 WARTHOG

Úgy látszik, hogy a Jane's Combat Simulations-nél az az urak fixa ideája, hogy a PC-k technikai fejlődésének minden egyes lépcsőfokán végigkocognak a fegyveres erők légi arzenálján. Ha a Mustangot vagy a Falcont szépségkirálynőnek tituláltuk, akkor az egyébként is "Varacsosk Disznó" becenevet viselő A-10-es méltán lehetne egyes számú rondaság, mert ha az ember ránéz, azonnal két kérdés vetődik fel benne: mitől képes repülni ez az otromba pléhdoboz, továbbá a nevét Vartyognak vagy Warthognak kell-e ejteni? Mind-

egy. Mindenesetre az iraki tankosok tudnának róla mit mesélni, mert a Varacsosk a maga mindent elsöpítő fegyverzetével kis magasságban tényleg korlátlan ura a maga háztájijában. Ennek megfelelően nem az égbolton fogunk repkedni, hanem kis magasságban osonunk majd a fák felett. A Jane's furai urai azt állítják, hogy direkt erre a speciális feladatra egy teljesen új engine-t készítettek, ami támogat minden létező és jövőbeni grafikus gyorsítót (minő öntudatos megállapítás). A játékban két területen zajlanak az események: a koreai helyszín szinte edzőpályának tűnik majd a hidegháborús Németországhoz, és nemcsak szimula pilótát alakítunk, hanem bevetést irányító tisztet, aki helikopter- vagy tüzéségi támogatást

Hired Guns?! – kapja fel megütközve a fejét a korosabb Olvasó, akinek annak idején még volt szerencséje a jó öreg Amigához, amelyen egy hasonló című játék (egyfajta korai akció/stratégia turmix, akkor még forradalmian új, négy független ablakra osztható kezeléssel) tisztes sikereket söpört be magának, a DMA Designnak és a Psygnosisnak. Bizony, bizony, AZ a Hired Guns, csak természetesen a modern követelményekhez igazítva. Persze a jól csengő patinás név még nem biztos út a sikerhez, tehát egy igen frappáns ötlettel spékelték meg: a folytatáshoz megvásárolták az Unreal engine-t. (Jó, ennél talán frappánsabb ötlet is az eszükbe juthatott volna, de hát vegyük figyelembe azt is, hogy nem terem minden bokrban egy Sid Meier.) Persze igen nagyot téved, aki azt hiszi, hogy egy lövöldözős Quake-klónhoz lesz szerencséje: az engine csak támogatja a harci részeket, amelyek viszont szerves részét képezik a stratégiának – merthogy ilyen is lesz. A történet négy szomorú sorsú szabadkereskedőről szól, akiket életfogytig tartó rabszolgaságra ítélték – mivel ez nem túl rózsás jövőkép, szegénykéim kénytelenek menekülni. A stratégia rész abban áll, hogy el kell dönteni, hogy adott helyzetben mi a megfelelőbb megoldás: szétszematni a csapatot, vagy épp ellenkezőleg egyesíteni az erőket. Ehhez kézenfekvő megoldás az előző játékból megmaradt négy ablakos kezelőrendszer. Azt már tudjuk, hogy megfelelő hardveren az Unreal-motor csodás dalokat tud zen-



geni – nyakonöntve ezekkel a sajátos vonásokkal pedig igencsak érdekesnek ígérkezik a dolog. A Hired Guns valószínűleg még a nyár dereka előtt a boltokba kerül.

kérhet, Falconokat küldhet fedezetnek, azaz egy személyben parancsnokolja a harcmezőt. Várható megjelenési idő: tavasz.



PLANESCAPE TORMENT

A ki figyelmesen végigbongészta a Baldur's Gate első CD-jét, annak bizonyára feltűnt egy titokzatos, Torment névre hallgató játék előzetese. A meglehetősen potás animációból mindössze egyetlen dolog nem derült ki: vajh' miféle játék lesz ez (azonkívül, hogy igen szép). Nos, az Interplay hamar megfelelt a kíváncsiskodó tömegek kérdésére: a Torment a Baldur's Gate kissé feltuningolt engine-jét fogja használni, s éppúgy az AD&D szabályait fogja követni. A helyszín azonban kissé vadregényesebb: a játékos ezúttal a Külső Létsíkok eseménydús mindennapjaival ismerkedhet meg. Istenek, démonok, szellemek, hatalmas hősök és bolyongó lelkek – hogy csak a legérdekesebb lakókat említem. A játék kezdetén egy nagyhatalmú, ám momentán épp amnéziában szenvedő halhatatlan bőrébe bújhatunk, aki rögtön sorsfordító események közepébe csöppen. Nem akarok rosszmájúnak tűnni, de ez a sztori valahonnan roppant ismerős, csak nem ugrik be, honnan... Mindegy, a program a mellékelt screenshotok alapján még a Baldur's nem mindennapi grafikáját is verni fogja, a meglehetősen érdekes háttértörténetből és környezetből pedig még jó dolgokat is ki lehet hozni. Várható megjelenés az év közepén.



VIVA FOOTBALL

Bizony, hogy éljen a foci! Tényleg néminemű fanatizmus szükséges ahhoz, hogy a Crimson a FIFA- és Actua Soccer-sorozatok mellett megpróbál labdába rúgni. Bár a Virgin reklámkampányában csodálatos adatokat emlegetnek (motion captured technológiával készült 5.400 animációs fázis, meg hasonló), az előzetes képek alapján szerintem senki sem ájul el, aki látta a fentebb említett két nagygyű legutóbbi részeit – annál impozánsabbak viszont a számok. Kezdjük ott, hogy 1.035 csapat közül választhatunk, amelyekben 16.544, egyenként tíz tulajdonsággal rendelkező játékos kergeti a bőrt. 323 stadion várja a mérkőzéseket, kezdve a Wembley-től egészen a Pamplomousses városában levő Sir Anerood Ruganth Stadiumig, amely közutottan Mauritius egyik legkeményebb oroszlanbarlangja. Mindenek tetejébe újra lejátszhatjuk a nemzetközi válogatottak mérkőzéseit 1958-ig visszamenőleg. Adatrajongóknak tehát ideális lesz, és talán egy hónapon belül már meg is érkezik.



COMMANDOS: BEHIND THE CALL OF DUTY

Abban talán minden mániákus stratégia egyetért, hogy a tavalyi év egyik legsikeresebb kommandós játéka a Pyro Studios Commandos című játéka volt. (Hja, a név kötelez!) Pedig a nyári uborkaszezon elején megjelenő játékot a szakma érthetetlen fanyalgással fogadta: szemére hánytak a Spectrum-szerű játékmennettől kezdve a túlzott nehézségig mindent. A közönség azonban hatalmas lelkesedéssel fogadta, és – mivel a dollárra éhes kiadók manapság már csak kizárólag ez számít – az Eidos elégedetten dörsölhette a markát. Nem csoda, hogy ha már érkezik is a folytatás – vagyis inkább egy kiegészítő, úgymon "másfeledik" rész. A nyolc új küldetést felvonultató játékban a kommandósaink és különféle képességeik nem változtak – azonkívül azonban szinte minden, elsősorban a helyszín: a bevetéseket Krétán, Bonnbán (ott például lesz egy állatkert is), a Csatorna-szigeteken, Hollandiában és Belgrádban fogjuk végrehajtani. A szerzők az eredeti játékhoz képest legalább kétszer akkora térképeket ígérnek, továbbá színesítették egy kicsit a lényegüket is: amíg az elődben a bevetés célja rendszerint egy elsődleges célpont volt



(például robbants fel valamit, aztán lépj le), addig itt már másodlagos és összetett feladatokkal fogunk találkozni. Mivel itt nem lesznek olyan tulajdonképpen bemelegítésnek szánt küldetések, mint mondjuk az első rész első 4-5 pályáján, a kezdő kommandóparancsnokok részére beépítették a nehézségi fokozat választásának lehetőségét. A kétszer akkora terepen természetesen legalább kétszer annyi német katona is dukál, továbbá a szokásos Wehrmacht-katonákon kívül találkozunk páncélosokkal (Tigrisekkel már biztos) és a Luftwafféhez tartozó katonákkal is a kép tanúsága szerint biztos lesz Junkers 188-as, de a hírek szerint lesz egy olyan küldetés is, amelyben egy olyan titkos repteret kell megtámadnunk, amelyen sugárhajtású Messerschmitt 262-esek állomásoznak). Ha minden igaz, akkor négy új ketyere körül az arzenálunkba, de eddig csak kettőről lehet pontosan tudni, hogy mi az: az egyik a shotgun, ami ugyan kicsit zajos jószág, viszont egy lövéssel bárkit képes leteríteni; a másik pedig a nagy hatótávolságú Enfield mesterlövész puska. Ugyan nem fegyver, de azért emberrablási akciókban hasznos lesz még a bilincs. Szóval sok kellemesség várható hamarosan, valószínűleg még a tavasz folyamán.



INTERSTATE '82

Amikor két éve megjelent az Interstate '76, mindenki csak csodálkozott: mi ez? Kalandjáték? Akció? Autóverseny? – pedig a válasz egyszerű volt: mindhárom – és egyik sem! Ez az I'76. Szóval dögös kis játék volt, és még ma is elmenne – már ha nem kanyarogna itt a célegyenesben a folytatása, amelyben a szerzők (és velük együtt a szereplők is) átléptek a nyolcvanas évekbe. A sztorit ugyanaz a gárda hozta össze, mint az első, így fogalomában nem lesz hiány. A játékban negyven különböző állig (illetve visszaillesztő) felfegyverzett, nyolcvanas évek divatjára tervezett járműből (autók, motorok és helikopterek) választva gyeplálhatjuk egymást, 30 küldetésben és 20 pályán – miközben mellesleg felderítünk egy szövevényes összeesküvést, amelynek szálai az Elnöki Ovalis Rodájába, a közép-amerikai forradalmárok és



leendő elnöki gyilkosok közé vezetnek. A legnyilvánvalóbb lépés ezen túl az első részhez képest a csakis 3D-kártyára tervezett engine, melynek köszönhetően az egymást gyepláló sofőrök viadala az első rész slivatagiból a nagyvárosok 3D forgatagába kerül. Megjelenése még a nyár előtt várható.

APRÓSÁG

■ A TOCA 2 befejezése után a Code Masters figyelme egy vadonatúj, és roppant meglepő irányba fordult: a projekt neve Colin McRae Rally 2. ■ A Descent-sorozatáról közismert Volition bejelentette, hogy egyszerre dolgoznak a Conflict Freespace 2, és a Descent 4. részén. Abból kiindulva, hogy még a harmadikból még csak a demo jelent meg, talán egyből elkezdhetnék a hetediket is – akár mindkettőből. Mellesleg üres percekben egy Summoner néven futó Diabloid game-et is pályolgatnak, de ez is csak leghamarabb karácsonyra készülhet el.

■ Érdekes statisztikai adatot tett közzé az Origin, mely szerint az öt ért szakmai kritikák ellenére az Ultima Online lett Nagy-Britanniában minden idők legtöbbet használt csak-Internetes játéka. Több mint 10.000 állandó előfizetőjük csengeti a tíz fontra rúgó havi előfizetési díjat, és ami a legszébb az egészben: több mint a felük minden másnap játszik is.

■ 1998. a választások éve volt (lásd például Virgin-Westwood, vagy Cendant-Sierra), de úgy látszik ez idén is folytatódik egy igen régi házassággal is: februárban bírósági keresettel fordult a GT Interactive a Midway ellen, azt állítva, hogy a cég tisztességtelen üzleti húzásai többtízmillió dollárt kárt okoztak neki. Az ítélettel függetlenül tehát nem valószínű, hogy egy leendő Mortal Kombat 5 GTI címke alatt jelenjen meg.

■ Végül egy apróhír a konzolok világából: Japánban már megjelenése előtt túllépte az egymilliót a Final Fantasy VIII-re leadott megrendelések száma. Mi is szeretnénk olyat...

1 999-ben két esemény biztosan történik, melyekre még sokáig fogunk emlékezni: a teljes fogyatkozás és a Quake 3: Arena megjelenése. Szerencsénkre a Q3A előbb rengeti meg a virtuális világot – egyesek szerint alapjaiban – mint a Nap ideiglenes elrejtőzése a Hold



Egy egész tűrhető modell

mögé. Hogy pontosan mikor arra talán még maga Carmack sem tudja a választ, de ha hinni lehet az id terveinek (melyeket eddig hajszál pontosan betartott), akkor a Q3A tesztverzióját már március vége felé nyúzhadjuk. Ez egy pályát fog tartalmazni, valószínű hasonlóan alacsony számú modellel és skinnel. Ez a verzió tulajdonképpen egy publikus béta, s arra hivatott, hogy fedje a játék hibáit.



Igazolványkép helyett

(Jól csinálja az id: a fél világ nekik fog tesztelni.) A végleges verzióval talán majd májusban találkozhatunk. Kicsit gondolkodóba estem, miket is írjak ebbe a rövid előzetesbe – a legújabb infókat sűrítsem bele, vagy inkább egy átfogó képet adjak a születésben lévő műről? Végül az utóbbinál maradtam, tekintve hogy ez egy off-line médium, s egy hónap múlva a friss infóból szakállas lesz, és tekintettel azokra az olvasókra, akik szintén off-lineok, s ezidáig nem azal töltötték az idejüket, hogy mindenfelől összevadásszanak a netről. Akkor hát lássuk, miért is fog úgy rengetni ez a Q3A.

Akihez még nem jutott el a hír, a Q3A egy teljesen multiplayerre kihegyezett játék. Természetesen gondoltak az id-s fiúk azokra is, akiknek nincs lehetőségük internetes vagy hálózati játékra, s beépítettek botaikat a programba, melyeket valódi, "híres" quakerek stílusa alapján kódoltak. Persze az igazi móka a háló játék lesz – ebből megkísérlő kihozni a legjobbat az id. Megpróbálták

összehangolni a Quake1 és Quake2 rajongók igényeit, kívánságait, s terveik szerint a Q3A összeolvasztja a két rajongótábor – és természetesen újabb rajongókat is szerez dobbszertes grafikájával és tovább csiszolt hálójátékával. Aprópó, grafika: a Q3A feladja a leckét a többi 3D-s motor fejlesztőnek. Ami a legjobban megfogott, azok a görbe felületek, azaz igazi íveket láthatunk a játékban. Persze ez még csak csepp a tengerben – a játékban lesznek tükrök (állítólágy lesz egy terem, melynek a plafonját mindenhol tükröz borítja), ami elég érdekes reakciókat válthat ki egy remegő kezű Quakerből egy f2f meccsen. Megjelenik

köd is a pályakon, magasan verve az eddig látott

stb. Azt hiszem érdemes elgondolkodni egy újabb hangkártya és négy jobb hangszóró bevásárlásán.

Persze egy multiplayer játék lévén szó, nem minden a grafika és a hang. A játékba beépítik a legkedveltebb MOD-okat, lesz CTF, Rocket Arena. A pályák stílusukban három félék lesznek: horrorisztikusak, techno-beütésűek és Geiger-féle organikus csodák. Háromféle játékos-ostállyal találkozunk a játékban: lesznek a könnyű, közepes és nehézfiúk. A legelső előnye a sebesség, de nem bírnak ki sok találatot, és még a lövések is messzebbre repítik őket, mint nehézsúlyú kollégáikat – de a rocket jump is magasabbra viszi őket! A modellek kinézete és animációja szintén sokat változott – a modellek karja, teste és lába külön lesz mozgatva, s ennek köszönhetően sokkal élethűbb animációt kapunk.

A modellek részletesebbek lettek, még az ujjak is külön állnak, de ezzel együtt vége a házi modell gyártásnak, izasztó feladat elé néz aki ilyenre adja a

(a max 200) akár életpontban, akár páncélban, az elkezd visszaszámlálni 100-ig. Iszonyatos információ kavaláriából tudok még válogatni, de az egy oldal kemény határt szab – így néhány hirtelen megtetsző újítás, változás következnek:

- Talk Icons: amikor a konzollal vagyunk elfoglalva, megjelenik egy buborék a fejünk fölött (és az illetékes játékosok nem rajtuk gyűjtik be a frageket)

- Bounce Pads: ha jól vettem ki, ez valami szélcsatorna-szerű szerkezet, mely felrepít, s légi harcokat folytathatunk – kíváncsi vagyok a végeredményre. Légi harcra a Jetpackkel is lehet keveredni, ez egy hátra szerelt repítő szerkezet, de meglehetősen nehezen irányítható.

- A pozicionált lövések hiányozni fognak, abból a megfontolásból, hogy neten, modemmel nehéz lenne pl. fején löni valakit.

- Visszatér a láthatatlanság bődületes effektel, valamint lesz regeneráció, hook, gyorsító, személyi gyorsító, hangos kommunikáció LAN-on, anatómiailag korrekt testrészek stb.

És hogy ennek mi az ára? Az id szerint a minimum egy 200-as Pentium 32 megával, 3D-kártyával

QUAKE III ARENA

fejét. Skinek terén – ha lehet – még rugalmasabb a program, a játékban külön rész szól arról, hogy készítsük el saját skinnünket, hogy az a legélethűbb legyen.

A fegyverek és egyéb apróságok listáját nagyjából már ismerem, a legtöbb fegyver a Quake 1-ből és 2-ből lett átvéve: Machine

Gun, Super Shotgun, Grenade Launcher, Rocket Launcher, Plasma Gun (a Doom-féle), Lightning Gun (állítólágy gyengítik a Q1-eshez képest), Flame Thrower, Railgun, BFG. Páncélból három féle lesz 100/150/200-as értékkel, de ha 100 fölé megyünk



Ivek a folyosókban, Ivek a felületeken



Hát ásitózni maximum a bejáratos fognak – a játékosok soha!

(legalább Voodoo 1-es sebességgű). Tekintve a széleskörű konfigurálási és butítási menüknek, ez hihető, de aki egy igazi flashre vágyik az P-II-esben vagy esetleg "P-III-asban" gondolkodjék.

Nagyon tömören ennyi, aki többre is kíváncsi az töméntelen mennyiségű anyagra lelhet a hálón, vagy reményeink szerint az áprilisi számban. A napokban (nem feledni, hogy ezek a cikkírás napjai) jelent meg a neten sCary (ő egy tekintélyes Quaker, aki ráadásul közel lakik az id birodalmához) élménybeszámolója, ő ugyanis két napig nyúzhatta a művet Carmackéknál. Ha hihetünk neki, a Q3A egyike azon játékoknak, amiben minden tökéletes. A cikk végén így summázza a látottakat: "1999 ismét a földrengés éve lesz!"

Quake III: Arena

FEJLESZTŐ: idSoft

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.idsoftware.com

MEGJELENÉS: '99. május (?)

A Diablo 2-ről előzetest írni? Mi sem egyszerűbb, meg már egyébként is épp itt az ideje. Legalább is így gondoltam, egészen addig a pillanatig, míg optimista vigyortól fénylő arccal el nem kezdtem a neten infók és screenshotok után kutakodni. Legutoljára még tavaszi/nyári megjelenésről regéltek a Blizzard bülbülhangú menedzserei, s ez alapján már joggal remélhettem, hogy néhány konkrétumra is akadok a játékkal kapcsolatban. Ugymint pontos megjelölés, terjedelem, gépigény meg ilyesmi. Persze a Diablo 2 sorsa eddig is meg lehetőségen zűrösen alakult: először is már-már Dungeon Keeper-szintű késést produkáltak a készítő, majd különféle bérviták miatt az

diablo-vadászatra. Hogy miben is rejtett a játék igazi varázsa – a véletlenül generált térképekben és tárgyakban, a borongós hangulatú háttértörténetben avagy a gyönyörűen megrajzolt szörnyekben? Senki nem tudott rá választ adni és senki nem tudta azóta se reprodukálni. Nem is

nik, hogy a Diablo 2 hangulatát és játékmenetét tekintve szakasztott apja lesz. Marad az izometrikus perspektíva, maradnak a véletlenül generált pályák és fegyverek, s marad a dark-fantasy hangulat is. Maguk a karakterek viszont igencsak megújultak: az előző rész három hőse teljes egészében kimaradt a folytatásból. Van viszont helyettük öt új kaszt: az amazon, a lovag, a varázslónő, a barbár és a nekromanta – természetesen más és más képességekkel. Ebből az ötösfogatból tán a nekroman-

jedni, nem árasztották el a gaz poligonok az egész játékot – mindössze néhány látványosabb effektnél kerülnek képbe a 3D-s kettyerek. Azon viszont határozottan felháborodtam, hogy a játék egyelőre csak a 3DFx-et fogja támogatni. Hohó emberek, hát a D3D és az Open GL hun' marad? Nem akarok a próféta szerepében tetszelegni, de ez igen pocsk marketingfogásnak ígérkezik. Az emberek nagy többsége épp kezd áttérni a 2D/3D integrált D3D-alapú gyorsítókártyákra, erre minden idők egyik legjobban várt PC-s játékprogramja a képükbe röhög. Ez azért igen nagyfokú illetlenség.

Bogaras egy lények – de hosunk rávezeti őket a helyes életvitelre.



Ahogy elnézem, lovagunk a "heroius beállítás lépcsőn" nevű skilljét csiszolgatja.



Merőben sportszerűen eljárás, hogy ezek a kis vörös vakarcsok is tűzlabdákkal dobálózni.



DIABLO

eredeti gárda többsége egész egyszerűen lelécelt. Ezek után tán nem is kell annyira csodálkozni, hogy e sokak által már oly rég óta várt játék a totális káosz állapotában leledzik.

Itt egy pillanatra meg is állnék, s ejtenék néhány szót az első részről. Először is: aki valami csoda folytán elmulasztotta volna, az feltétlenül szerezze meg, mert valami nagyon kimarad az életéből! Nincs még egy játék PC-n, ami ilyen tökéletesen ötvözné a fantasy, akció és szerepjáték elemeket. S ez a tökéletesen eltalált játékmenet még (mai szemmel nézve is) fantasztikusan tetszetős külcsínnel párosult. Nem is csoda, hogy a Diablo abszolút bestseller lett a maga idején. A Starcraft megjelenéséig talán az Interneten játszható programok egyeduralkodója volt, s mind a mai napig rengetegen szánják rá magukat egy kis esti

volt meglepő, hogy röviddel a Diablo megjelenése (s az első eladási kimutatások kézhezvétele) után a Blizzard már be is jelentette, hogy készül a folytatás. Na, ez volt úgy két és fél éve – és azóta néma csend. Jó, időnként előrukkoltak a fejlesztők néhány screenshottal, káraktervázlattal, előzetes ígérettel, néha még a várható megjelenésre nézve is tettek homályos célzásokat. Az például elég biztosnak tű-

ta ígérkezik a legérdekesebbnek, aki démonokat idézhet meg és holtakat támaszthat fel. Nem mondom, ha ezt sikerül korrektül megoldaniuk a készítőknél, akkor nem kevés új szint visznek a játékba... Ami a program méretét illeti, az szintén elég kecsegtetőnek ígérkezik, ugyanis állítólag legalább négyszer ak-

kora lesz, mint a Diablo. Ja, és a készítő külön gondot fordítanak arra, hogy a küldetéseknek immáron multiplayer játékban is legyen értelmük. Nem rossz elgondolás, ez szintén igen sokat dobhat a játékmeneten. S végezetül következzen a legmeglepőbb hír: a Diablo 2 már támogatni fogja a 3D-s gyorsítókártyákat. Na nem kell meg-

ugyanakkor az is igaz, hogy az előzetesek alapján a Diablo 2 jó eséllyel pályázhat a maga kis kategóriájában a "legszebb" jelzőre. Az alkotók különösen nagy hangsúlyt fektettek a fény/árnyék hatásokra és az egyéb különleges effekttekre (például köd). Egy szó mint száz: a játék alighanem magasan veri majd elődjét, mikor majd megjelenik.

Akarom mondani: ha egyszer tényleg megjelenik. Az ugyanis igen riasztónak tűnt, hogy a Blizzard bölcssei néhány igen lényeges kérdésre nem tudták a választ. Például a megjelenést illetően a következő ígéretet tették: valamikor 1999-ben. Aha. Amúgy a Diablo 2 site egészét ez a sejtelmes légkör lengi át. Mikor lesz Beta-teszt? Majd. Várható a demo-változat? Előbb-utóbb. Hány CD-s lesz a játék? Körülbelül négy. Ajánlott konfiguráció? Még nem tudjuk. Ár? Igen, az lesz neki. Háát... minden tiszteletem a Blizzardé, hogy nem akarnak félkész játékot kiadni a kezük közül, de ezek alapján a játék még negyedkész állapotban sem leledzik. A screenshotok ugyan határozottan ígéretesek, de ez egyelőre csak a grafikusokat dicséri, s nem a programozókat. A jelen helyzetben úgy tűnik, hogy a játék legkorábban karácsonyra készül el, de ennél távolabbi megjelenést is el tudok képzelni. Sajnos. Nem baj, én amíg élek, remélek.

T.J.

Erről a jelenetről a Twin Peaks jut eszembe: Tűz, jöjj velem...



A jó varázslónő utolsó mana-italig harcol, bár az alant nyüzsgő csontok nem túl sok jóval kecsegtetnek.



Diablo II

FEJLESZTŐ: Blizzard

KIADÓ: Sierra

WEBSITE: www.blizzard.com

MEGJELENÉS: '99. vége (?)

Az igazi C-64-es veteránok még emlékezhetnek az SSI végeláthatatlan AD&D sorozataira. Pool of Radiance, Death Knights of Krynn, Gateway to Savage Frontiers – hogy csak néhányat említsék a tucatnyi játék közül. E programokat alapvetően két dolog kötötte össze: a maga korában mérföldkönek számító engine és a teljes egészében az AD&D-n alapuló szabályrendszer. A siker nem is maradt el: hosszú években át mosolyogtak ránk az akkor még hazánkban nem igazán létező software-üzletek fiktív polcáról az SSI illetve TSR logóval teletűzdelt dobozok. Aztán véget ért az aranykor: az AD&D utolsó töltényig küzdve ugyan, ám végül elbukott az újabb, jobb, érdekesebb szerepjátékok rohamai alatt; az SSI játékok hajdan dicsőséges grafikája és engine-je felett pedig ugyancsak eljárt az idő. Néhányszor persze megkísérelte a megújulást e szebb napokat is látott duó, ám ezek a próbálkozások (például Dark Sun illetve Ravenloft) valahogy sohasem arattak át-ütő sikert. Már-már azt hittém, hogy az AD&D já-

KARAKTEROLÓGIA

A játék kezdetekor egyedül vágatunk neki Sword Coast csöppet sem barátságos vadonjának, így mindössze egyetlen karakter megalkotásával kell elbábelődnünk. Sajnos. Az utunkba kerülő hősjelöltek ugyan szíves-örömmel beállnak csapatunkba, ám ezek legtöbbször egy cseppet sem túlélő típus. Nemi mászkálás és keresgélés árán ugyan rá lehet bukkani néhány életképebb figurára is, ám jobban örültem volna, ha minden csapattagot én kreálhatok. E problémára egyetlen megoldás létezik: multiplayer játékok választva szintén végigjátszhatjuk a történetet, viszont saját karaktereket generálhatunk. Mindössze arra ügyeljünk, hogy magunkon kívül minden játékost kapcsoljunk ki – a ravasz húzással alaposan megkönnyíthetjük dolgunkat.

A karakterek képességeit és lehetőségeit alapvetően a kasztjuk határozza meg, bár nem mellékesek tulajdonságaik sem. A kasztok mindegyike tulajdonságához van kötve, egy harcosnak például

nek (legalább is az emberek-nél), s 15-ös értéktől felfelé adnak említésre méltó pluszokat. A középértékek között túl sok különbség nincs, ergo az ideális karakter három-négy 9-es tulajdonsággal vág neki a kalandoknak, a többi értéke maximális.

Hőseink a jól megszokott XP-gyűjtőgetős módon fejlődnek tovább, magasabb tapasztalati szintre egy meghatározott mennyiségű tapasztalati pont (ez kaszttól függ) összegyűjtése után léphetnek. A szintlépések számos kellemes vonzata van, például nő a fickó életereje, tapasztaltabb lesz harcban, illetve a varázstudók több varázsigt tudnak fejükbe préselni. Igen nagy marhaság viszont, hogy a már emlegetett életerő véletlenszerűen növekszik, egy harcos például éppúgy kaphat egyetlen HP-t, mint tizet. A megoldás gondolkodás: a szintlé-

Folyamatosan pityergő Brage barátunk gyónását pillanatokon belül egy pallos szakítja félbe, ha azonnal nem hagyja abba



hús között, s ezt kivonja a THACO értékéből. Amennyiben a végeredmény alacsonyabb vagy egyenlő a célpont AC-jével, akkor eltaláltuk a gaz ellent. Ha már itt tartunk, ejtenék néhány szót a fegyveres képzettségek elsajátításáról is. A karakterek bizonyos

Pléhndiendi

tékok sokak által várt Nagy Feltámadása egyszer s mindenkorra elmarad, mikor is megérkeztek az első hírek a Baldur's Gate-ről, mely az alkotók szerint jó eséllyel pályázhat majd a "Min-

Az ellenfél már így is komoly ütőerőt képvisel, pedig a hét törpéből ma négy szabadnapos



den idők legjobb szerepjáték-programja" címre.

Az első screenshots alapján két következtetést vontam le: 1) a Baldur's Gate-ot valószínűleg sikerrel, 2) kiagyalóit alighanem a "nyúljuk-le-a-Diablo-t" alappondolat vezérelte. Az első igazi meglepetés azonban akkor ért, mikor az Interplay nem szállt bele a játékkidők "Csúsztass te is!" nevezetű vidám játékaiba, azaz csekély késéssel egy többé-kevésbé működőképes verzióval rukkoltak elő. Hallelujá! Mi több, néhány pernyi játék után az is elvált, hogy nem holmi Diablo-utánérzéssel van dolgom. Kértem nem nevetni: az Interplay programozói egy színvonalas, eredeti és nem utolsó sorban hangulatos programmal rukkoltak elő, mely szabályaiban teljesen hű az eredeti szerepjátékhoz.

legalább 9-es erővel kell rendelkeznie. A tulajdonságokat véletlenszerűen sorsolja ki a gép, ám a már kisorsolt értékek között szabadon pakolászhatjuk a pontokat. Túl sok értelme tehát nincs is a dolognak, hisz végső soron tetszőlegesen oszthatjuk el a pontokat. A vicc az egészben az, hogy tulajdonságaink összértéke nem fix, tehát a kellő türelemmel és szívós egérrel rendelkező játékosok fél órányi bösz kattintgatás árán ingyen csak tápos karaktereket hozhatnak össze.

Szerintem mondjuk logikusabb lett volna egy egyszerű kis pontelosztógató rendszer... A tulajdonságokról általában elmondható, hogy 1-18-ig terjed-

pés előtt vad mentegetésekbe és visszatöltögetésekbe kell kezdeni, míg csak ki nem jön a kívánt érték. Játszani ugyan az efféle trükkök nélkül is lehet, csak épp idegesítő, mikor néhány pechesebb szintlépés miatt deli hőseink percenként fognak elhalálozni...

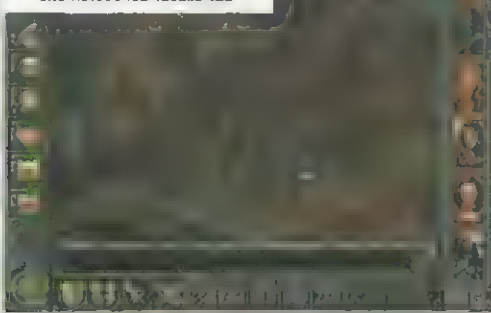
A HP-n kívül a másik kulcsfontosságú karakterisztika az AC, ami a karakter ügyességét, páncélzatát, egyszerűen sebezhetőségét hivatott jelezni. Minél alacsonyabb, annál jobb, egy -2 körüli érték már igen-igen kellemesnek számít. A THACO (To Hit AC 0, csak hogy precíz legyenek) mutatja hősünk jártasságát az adott fegyverben, itt szintén az alacsony érték az üdvös. A játék a következőképp számolja a harcot: véletlenszerűen sorsol egy számot egy és



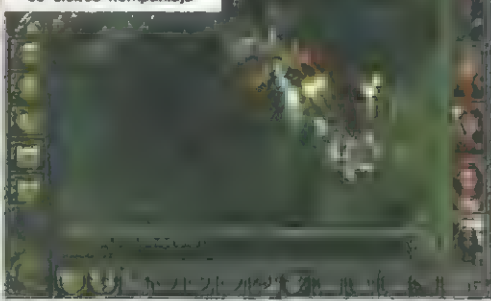
szintlépés után (ez delfi arcaztól) képzettség-pontokat kapnak, s ezek ellátásával sajátíthatják el egy bizonyos fegyvertípus használatát (pl. a kardokét, íjakét, lőfegyverét stb.). Amennyi bármilyen fegyvert használhat (csak azt nem tiltja a kasztja), csak épp a képzettség-fegyverfogatást egy brutális büntetésék sújlik, hogy nem igazán éri meg a dolog. Nem számít még a mentődobozokról, melyek azt bátorítják meg, hogy karakterünk mennyire ellenálló a különleges támadásokkal (pl. mérgekkel, varázslatokkal, átváltoztatásokkal) szemben. Ezekbe nem igazán bonyolodnék most bele: minél alacsonyabb az érték, annál jobb – egyébként karakterünk kezdőfaj, szintjétől s nem utolsósorban a részletek mágikus ketyerektől függ.

Fontos lehet még az egyes karakterek jellege, ez határozza meg ugyanis a világhoz (és egyénéhez) való hozzáállásukat. Példának okáért egy törvénytisztelő jó lovag és egy kaotikus gonosz ukrainának nemcsak hogy ki nem állhatja egymást, hanem sokszor egymás torkának is ugrik. Még akkor is, ha történetesen egy csapatban kalandoznak, úgy, hogy nem árt a parti feszültségekkel foglalkozni ilyen ellenlétekre. Mivel a példából is sejthető, a jellem két részből áll össze: az első a törvények iránti érzelmet jelzi (törvénytisztelő, semleges, kaotikus), míg a másik az illető moralitására utal (jó, semleges, gonosz). E logikát követve például a kaotikus gonosz a leggonoszabb gonosz – legalább is az Atlanti-Operencián túl.

A vérvízaros összecsapás után egy HP0 zivatar – hősi halottaink eltemetéséhez ideális idő



Pillanatkép a 'Farkasokkal táncoló' forgatásáról. Szétvárvendég: Robin Hood és díszes kompániaja



Hát akkor egyenlőre ennyit a THACO-k, AC-k és egyéb bohókás rövidítések világáról, következzenek a tulajdonságok és kasztok. A különféle fajok ismertetését most kihagyom, mivel ezek igazán elszártisan nem befolyásolják a karakter lehetőségeit. Egy dologra azért nem árt ügyelni: a nem emberi fajok csak egy bizonyos szintű képesek fejlődni, így aki a Baldur folytatásaiban is az itt megalkotott csapattal kíván kalandozni, az ne nagyon kísérletezzon helmi egzotikus fajokkal. Vagy legalább is többkasztú (multi-class) karaktereket kreáljon, mivel ezek jóval lassabban fejlődnek – viszont több kaszt különleges képességeit is megkapják.

Alapfogalmak: Egyrészt pluszokat adnak karakterünk beszáma (értelmeszerűen csak közelharci fegyverek esetében), másrészt pedig meghatározza, hogy mennyi a maximális terhelése. Ez utóbbit senki ne hacsúgja alá, mivel a túlterhelt hősök

mozgása eléggé lelassul, ami harc közben igen nagy hátrányt jelent. A terhelés (weight) (figyelem: ez más karakterosztályra nem árt) erősítő lenne, a gép sorral egy másodlagos értéket is hordoz (max. 100), és a minél magasabb érték annál nagyobb terhelést bír el a karakter. A terhelés 100%-os értéke 100, azaz a karakter 100%-os terhelést bír el. A terhelés 100%-os értéke 100, azaz a karakter 100%-os terhelést bír el. A terhelés 100%-os értéke 100, azaz a karakter 100%-os terhelést bír el.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

kap minden mesterségére és képes képzetté válni. A képzettség-pontokat a karakter a harcban ellenállhat, és a képzettség-pontokat a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

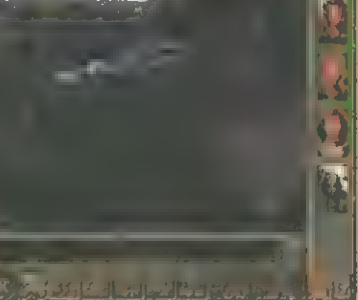
HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

kap minden mesterségére és képes képzetté válni. A képzettség-pontokat a karakter a harcban ellenállhat, és a képzettség-pontokat a karakter a harcban ellenállhat.

Kedvenc képregényhősömet, Obelket idézve: "A fene essen belétek, hát ti sohasem alusztok!"



HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

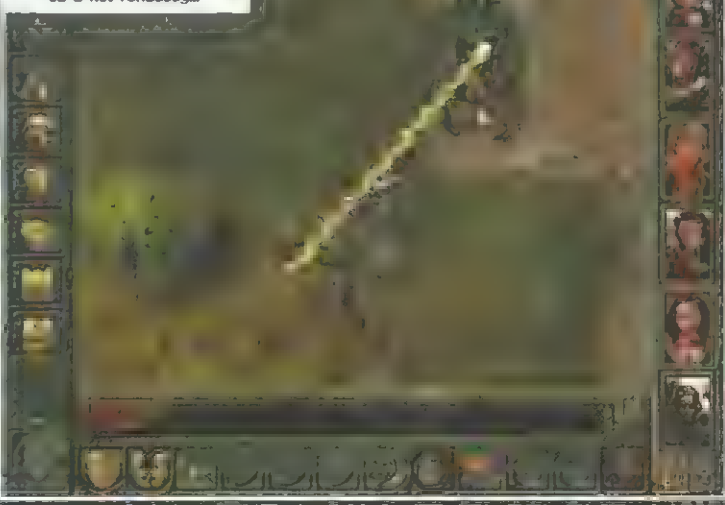
HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

HP-vel: A karakter HP-vel (Hit Points) rendelkezik, ami a karakter életképességét jelöli. A HP-vel a karakter a harcban ellenállhat, és a HP-vel a karakter a harcban ellenállhat.

Hmm, a bájos Disney-rovarkak után elég sokkoló élmény volt ez a két rondaság...

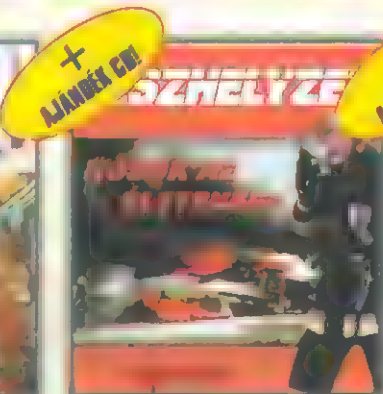




JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű
játékok!



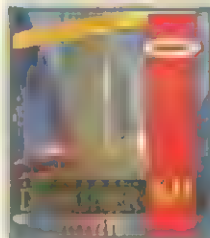
Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



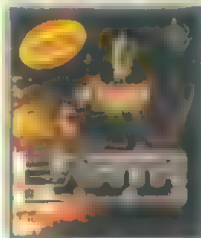
Vázhelyzet - 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



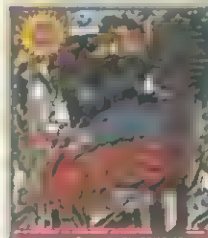
RoboRumble - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



MICROGRAFX DESIGNER 6.0
magyar nyelvű "help" pdf - 4.995 Ft



WUZY GOLD EDITION
magyar nyelvű kézikönyv - 4.995 Ft



SEVEN GODS I
B-típus verziója játék - 4.995 Ft



MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft



JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett **3.995 Ft**
Kézikönyv: Széchenyi Faisztalca szoftverrel

AKCIÓS AJÁNLAT!

EROTIKUS VIDEO CD-K:

Carol Lynn - Erotic Clips Nr.3 - 2.495 Ft
Carol Lynn - Hot Disco Love - 2.495 Ft
Carol Lynn - Carol's Pervers Dreams - 2.495 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.

TopWare
AG

kizárólagos magyarországi
képviseletje,

3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310

Telefon/Fax: 37/315-805

E-mail: tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

VÁLJUNK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉTI

Aminap, amint zacskó szotyolából álló estebédemet fogyasztottam a Szt. István park valamelyik padján, és megpróbáltam a héjakat a le-fel lábatlankodó galambok fejére juttatni, egy huszárvágással megoldottam városunk néhány problémáját: a 4-es metró végállomásánál lesz az új Nemzeti Színház! (Mint látható, igen elfoglalt emberként is szívemen viselem a közügyeket.) Ez a frappáns ötlet annak a melléktermékeként született, hogy igen sokat gondolkoztam azon, hogy vajon mi a jóistent csinálhatnak a polgármesterek, azonkívül persze, hogy megválasztásuk után felveszik a fizetésüket és apróbb-cseprőbb sikerdíjaikat, protokolláris jellegű megbeszéléseken vesznek részt, új adókat eszelnek ki (például szotyolozásra), és napról-napra a TV-ben vigyorgnak avagy panaszkodnak. Ma már tudom, hogy kicsit gonosz voltam velük szemben, mert igencsak sűrű az életük. Ebben nagy segítségemre volt a Maxis cég sikorsorozata, a Sim City – amely most már a harmadik részénél tart.

Történelemlecke dióhéjban: A sorozat nagyon régen indult, a C64 és az Amiga fénykorában. Majd 10 évvel ezelőtt történt, hogy először játszhattunk építgetősdit. A

kitérek majd a részletekre is.

Először is egy tévhitet szeretnék eloszlatni: a játék a tervezés stádiumában kicsit másképpen nézett volna ki, mint ez a végleges verzió, ugyanis az előzetes hírek alapján tartalmazott volna egy, a 3D kártyák által erősen támogatott háromdimenziós nézőpontot, melynek segítségével leszállhattunk volna a mennyekből kicsiny városunk zajos forgatagába, hogy testközelből figyeljük az eseményeket. Nos, ez (legnagyobb bánatunkra) nem valósult meg, a készítőket dobta az ötletet, és maradtak a hagyományos (már-már kicsit öregesnek ható) izometrikus 3D-nél, azonban – a mai trendeknek megfelelően – a színpalettánk "kicsit" kibővült, a masszív 256 szín helyett immár 65k-s színmélységben épül, szépül



megkülönböztetés, ami nem csak grafikai és árbeli különbséget hoz magával, hanem sok minden másra is hatással van. Eklatáns példa erre, hogy (a második részzel ellentétben) az embereink immár nem az óriási felhőkarcolókban és betondzsungelekben laknak legszívesebben, hanem sok-

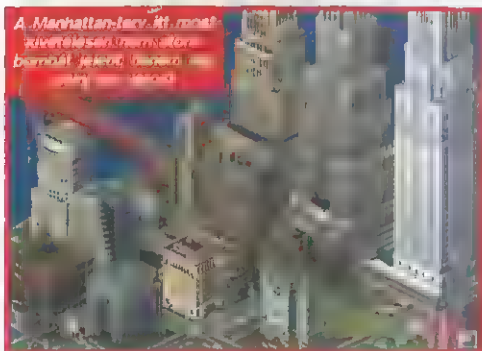
célszerű tehát az óvárosba, netán egy lakótelep mellé építeni (mint ahogyan ezt több esetben nálunk a kommunista "hontyák" elkövették). Az 50-es, 60-as évek ipari és környezetvédelmi robbanása azonban máris megoldást kínál a bajra: megjelennek a hulladékégetők, később az újrafeldolgozó üzemek (a magyar MÉH(ceskék) megfelelői). Később összeköthetjük a kellemezt a hasznossal, ugyanis olyan szemétegetőt építhetünk, amely már áramszolgáltatóként is üzemel. Mindenesetre akárhogy is tüntetjük el a szemetet, lehetőleg a térkép szélére pakoljuk ezeket az épületeket, mert a lakók egyáltalán nem tolerálják az ilyesfajta szomszédságot (aki turkálni akar, az majd ügyis odamegy).

Az ipari negyedeknek (végre!) nem kell a belvárosához közel esniük, és a játszóterek, parkok is sokkal nagyobb jelentőséggel bírnak. A légszennyezettség

A jövő évezred v



program rendkívül népszerű volt, hiszen nagyon jó dolog figyelni, amint a kezünk munkája alatt kis porfészekből igazi metropolisszá fejlődik egy település. Sikerére leginkább az a jellemző, hogy a Maxis megtartotta a Sim elnevezést, és ezen név égíse alatt majd egy tucatnyi gazdasági-építgetős-fejlesztgetős szimulációt hozott ki. A második rész grafikájában



hozta az igazi áttörést – korának egyik legszebben kivitelezett, izometrikus 3D ábrázolást alkalmazó játéka volt.

Most pedig itt a sorozat legújabb tagja, amelyet talán a legnagyobb várakozás előzött meg a Sim név kisebbfajta komputerizált legendává válása óta. Leginkább az a kérdés vetődik fel mindenki benn, hogy a (szinte természetes) optikai tuningon kívül mitféle újdonságok találhatók a játékban. Az ismertetőben tehát ez fogja a legnagyobb hangsúlyt kapni, de természetesen

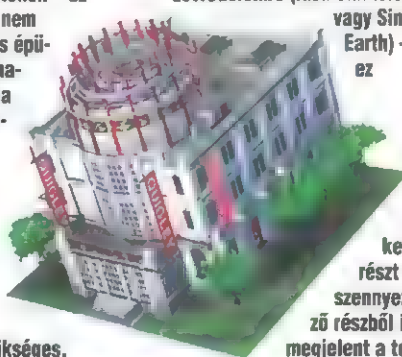
a város. A maximális felbontást a videokártyánk, a monitorunk és a gépünk kapacitása szabja meg.

Az épületek, az előző részekkel ellentétben, viszont immár teljesen 3D objektumként jelennek meg. Ez azt jelenti, hogy ha forgatunk a képernyőn, nem egyszerűen ugyanazt a képet kapjuk, hanem az épületeknek immár valóságos "hátluk" van, minden oldalról másként festenek – ez legjobban a nem szimmetrikus épületeknél látható. Együtt a forgatás szögének lépmértékét is csökkentették 90 fokról 45-re, azaz egy teljes

körhöz már 8 fordulat szükséges.

Az épületek száma a Sim City 2000 nyolcvan fajtájával szemben igencsak megugrott, immár több, mint 350 féle épületet építhetünk, ami azért még gombócból is sok. Az előző rész csak nagy és kis népsűrűségű zónákat engedélyezett, itt megjelenik a köztes állapot is, amely hihetetlen módon a "közepes népsűrűségű" területet jelenti. Mind a három épülettípusnál (ugye a lakótömbökről, ipari negyedekről és az üzleti zónákról van szó) alkalmazható ez a

kal inkább a nyugisabb, kertvárosi hangulatot árasztó épületeket kultiválják. Mit mondjak, meg tudom őket érteni. Mivel a számbeli különbségek óriásiak, nem tudom szóról-szóra felsorolni az új épületeket. Egy dolgot emelnék csak ki egy kicsit részletesebben: a Maxis cég (igencsak helyeslendő módon) mindig is nagy súlyt fektetett a környezetvédelemre (lásd Sim Isle, vagy Sim Earth) – és ez



kerülte el ezt a részt sem. A légszennyezést már az előző részből ismerhetjük, itt megjelent a természetes vizek szennyezése is. Ezt csak kb a 70-es évek felé megjelenő szennyvíztisztító berendezéssel tudjuk korrigálni, amely ugyan igencsak borsos befektetés, de mindenképpen megéri az árát. Újfajta lehetőségünk a szeméttelakók, illetve szemételepek építése. Ugyan a szinte tökéletes szimuláció a szagokat még nem képes érzékeltetni, de már csak a dekoratívítás szempontjából is igen hasznos dolognak tűnnek – pedig nem azok. Nem

csökkentése mellett növelik a föld értékét is, ezáltal a fejlődést gyorsítják, és ami talán a legfontosabb, a lakosság hangulatát is emelik. Igen, a lakosság immár nemcsak apró pontokból áll, ami senkit nem érdekel, és már nem is csak a "növekedjétek és sokasodjatok" parancsnak engedelmessékedik, hanem hangulata is van. Ha valami nem tetszik nekik, bizony ők nem költöznek oda, és akkor a fejlődésnek, adó-

bevételek és a pontszámok is búcsút mondhatunk, arról nem beszélve, hogy legrosszabb esetben még lázonganak is. Van egy "pár" (egész pontosan 110) olyan épület is, amely a Föld egy-egy nagyvárosának világhíres építményét hivatott a képernyőre vinni (pl. az Eiffel-torony, az Empire States Building, a Big Ben vagy a Sidney-i Operaház). Tulajdonképpen csak dekoratív szerepük van, mert nem láttam, hogy különösebben befolyásoltak volna valamit is, igaz, hogy állati jól néznek ki. Egy városunkban maximum 10 ilyen épület

lehet, ez valószínűleg csak arra jó, ha esetleg nem egy fiktív, hanem egy létező nagyváros modellezését vetjük tervbe. Feltűntek a farmok is, mint udonsá

esetünkben a vezetékes víz és a metróhálózat fejlesztését jelenti. Mindkettő nagyon fontos, a metróállomások mellett szeretnek az emberek lakni, és ezáltal a felszíni forgalom is csökken.

Akinek még ez sem elég, az letölthet a játék site-járól a későbbiekben egy épületszerkesztőt is, amivel olyan csínál, amelyet csak akar. Megemlíthetem, hogy a Sim City 2000-ből is áthozhatunk kész városokat (bár kötve hiszem, hogy sok olyan játékos lenne, akinek ezek még megvannak valahol a vinyó szegletében),

legnagyobbán azért már látszik az épületeken, hogy pixelekből állnak.

A város immáron valóban él, szinte érezzük a nyüzsgést. A kis fekete pixelekből jöjfofa autók, hajók, repülő (még a metró is látszanak) és különböző járművek alakultak, és nem utolsósorban az emberek is láthatóak. Nem elég, hogy igen jó az animációjuk, hanem felismerhetően vannak megrajzolva is, a terek körül gyerekek, a laktanyák körül katonák, a kórházak körül fehér köpenyes orvosok rohangálnak. Az autók megállnak az utcákon, hogy átengedjék a gyalogosokat, dugók alakulhatnak ki a rossz utak követke-

vet, ahonnan és ahová igyekeznek. Ezt azért egy kicsit tűzársznak tartom, mert nem hiszem, hogy ennyire részletes és mindenre figyelő AI-t kapott volna a játék, de az is igaz, hogy nem követtem végig egy teherautó útját sem – ha valakinek van hozzá türelme, próbálja ki.

A méretek immáron kolosszálissá nőttek: a városunk alapterülete a négyszeresére duzzadt az előző részhez képest, és mivel ez egy méretarányos és pontos szimuláció, kijelenthetjük, hogy nem tűzás az egy-száz négyzetmérföldnyi beépíthető terület. Apropos, beépíthető terület: ebben a részben sokkal inkább odafigyeltek a demográfiai viszonyokra, mert most már láthatóan hegyes-völgyes (azaz nagyobb szintkülönbséggel rendelkező) városokat is építhetünk.

Immár nincs az az érzésünk, hogy egyedül vagyunk valahol a nagy semmiben, hanem sokkal inkább érezhető a szomszédos városok jelenléte. Sőt olyannyira, hogy akár "szagosodhatunk" is bizonyos területekre (részben a környezeti adottságoktól füg-

gően), például lehetünk kiemelt zöldterület vagy nyaralóhely, iparváros vagy áramszolgáltató, ugyanakkor egy hatalmas szemétdomb is. A választás csak rajtunk áll, a lehetőség adott a kontaktus megteremtésére a szomszédos városokkal. A kapcsolatot a polgármesterek együttműködése jelenti, sajnos magát a konkrét várost nem látjuk, csak általános adatokat kapunk róla. A szolgáltatásokért cserébe általában busás pénzüsség üti a markunkat. Mindenesetre a teljesség jegyében megjegyzem, hogy a kereskedelem a szomszédokkal meglehetősen egyszerűre sikeredett, talán az ebben rejlő lehetőségeket egy kicsit jobban ki lehetett volna aknázni. A dolog úgy működik, hogy egy villanyvezeték, vagy egy csatornát, utat elhúzzunk a térkép széléig, majd ezután nem sokkal jelentkezik nálunk a szomszéd képviselője és kér illetve felkínál valami szolgáltatást. Sajnos ennyi az egész művelet, de hát semmi sem lehet tökéletes.

A kezelhetőség is jó irányba változott, a végláthatatlan szöveges menük immáron jöjfofa grafikus-ikonos felületet kaptak. Tanácsadóink is vannak, akik a városirá-



tében, szóval a forgalom is aprólékosan kidolgozott. Ha tűz vagy valami más katasztrófa közeleg, az animáció felgyorsul, mert pucol a jónép. Ezek ugyan csak apró részletek, de többek közt ezek tesznek naggyá egy programot. A gyártók állítása szerint (meglehetősen objektív forrás...) külön "traffic simulator"-t hoztak létre, minden egyes járműnek és gyalogosnak megvan a meghatározott útvonala amit kö-



Városszimulátora

mindenestre dicsérendő, hogy valamilyen folyamatosságot próbálnak a készítőik fenntartani (ugyanis a második részben az elsőben épített városainkat is használhattuk).

Mindenféleképpen érdemes egyébként felkeresni a játék site-ját (www.sc3000.com), mert amellelt, hogy sok hasznos információt megtudhatunk róla, letölthetünk különféle add-onokat, városokat, helyt kapott egy komplett FAQ, ahol cheat-eket, különböző építési technikákat, tippeket és trükköket is találhatunk. Ha a Maxis nem hazudik, lesznek letölthető épületek, katasztrófák (bár igaz lenne, lásd hátul a dörgedelmeimet).

Ennyit az épületekről, mert ami első pillantásra feltűnhet, az talán nem is ez, hanem a zoomolás mértéke. Immár sokkal emberközelibb léptékben is megnézhetjük a városunkat, ami körülbelül annyit tesz, mintha egy közepes méretű lakóház tetejéről kukkolnánk. Ekkor egy nagyobb felhőkarcolónak például már csak az alját láthatjuk, mert nem is fér bele teljesen a képbe. Az örömben azonban némi keserűség is vegyül: az ötszintű nagyításból a

gok.

Alacsony népsűrűségű

Ipari telepeken léte-

sítik őket a polgáraink,

kritériumuk, hogy távol esse-

nek az utaktól, kicsi legyen a lég-

szennyezettség és a földek értéke.

Megmondom őszintén, sok értelmét nem láttam ilyenek építésének, szerintem csupán díszítőelemek, mindenesetre hogy tán jók is valamire.

Természetesen megmaradt a 2000-ből már jól ismert földalatti építkezés is, ami

nyitás minden területéről (egészségügy, bűnözés, közlekedés, stb.) hasznos információkkal és tanácsokkal látnak el minket (kicsit a Civilizationból ismert tanácsadókra hasonlítanak). Az előző részben az újsághírekből értesültünk a fontosabb eseményekről, itt a képernyő alján egy sorban online mennek az információk, elég csak odakattintani, és már a helyszínen is vagyunk.

Az egyik legfontosabb, hogy minden tétünknek látható és érezhető hatása van a városra, és az nem kizárólag az épületek grafikájában, esetleg fejlődésében mutatkozik meg. Ha éppen meguntuk a Gangstersszel való játszózást, építsünk itt egy

nakörököt is csinál), de szívesen vettem volna egy pár régiséget is (pl. légikatasztrófák, vagy az árvíz az előző részekből).

Itt említeném meg azt is, hogy a katasztrófáknál feltűnt egy új ikon is, ami eddig még nem volt: tulajdonképpen egy légószirénáról (vagy talán inkább egy vészjelzőről) van szó. Akkor kell használnunk, ha valamilyen veszély fenyegeti a polgárokat. Használata után a nép fedezékbe vonul az utcáról, csökkentve így a lehetséges áldozatok számát, és növelve a rendőrség, illetve a vészelhárító alakulatok munkájának hatékonyságát. Érdekes azonban megjegyezni, hogyha ok

nélkül nyomkodjuk a gombot, akkor az első kamu riasztás után a jónép ránk se bágzik, hanem végzi tovább a dolgát. Mit mondjak, érthető a dolog, szerintem ha napjaink Budapestjén megszólalának a légószirénák (ha még működnek egyáltalán), a lakosság 90%-a a seprűnyéllel ver-

Noha jó pár napba is beletelik, mire kijelenthetjük a városról, hogy ez már igen, ide akár én is beköltöznék, mégis egy idő után kicsit egysíkúvá válhat. Ezt azért valamennyire ellensúlyozza a rengeteg épület, illetve, hogy különböző stílusú és szerkezetű városokat építhetünk. Olvastam egy nyugati újság review-jában egy nagyon találó elemzést a játékról: szerintük nem is igazán egy számítógépes játék, kicsit inkább a LEGO-ra hasonlít.

Mostanában igen nagy a sorozatok divatja a számítógépes játékokban. Én megértem, hogy egy jól bevált (és főleg nagyon sikeres) alapkonceptiót nem lehet egyik napról a másikra felrúgni, de ma már szinte kivétel nélkül olyan játékokkal találkozunk, amik egy előzőt majmolnak a kor technikai szintjére való felhozattal. Kínzóan hiányolom az eredetiséget a programokból (a Tomb Raider 1 és 3 közt szerintem az a különbség, hogy más pályakon és nagyobb felbontásban



tett volna. Beletehették volna a napszakokat is (vagy legalább az éjszakákat), például egy éjszakai nézet igencsak király lett volna.

A negatívumok közé sorolnám azt is, hogy a nagyítások közti lépkedés meglehetősen időigényes, és csak lassan tölti be az egyes épületeket a gép. Mindazonáltal ha figyelembe vesszük, hogy mennyi és milyen minőségű grafikát mozgat a program, akkor talán valamennyivel elnézőbbek lehetünk ebben a tekintetben.

Mindazonáltal a játék igen jó és mindenekelőtt: gyönyörű. Gazdasági szimulációnak elsősorú, "real time stratégiának" is elég látványos, ha valakit nem zavar, hogy itt bizony nem háborúzhatsz. Érdemes megemlíteni a grafika mellett az igen jól sikerült zenét és hanghatásokat (támogatja a 3D-s hangkártyákat is): a program alatt fúvosokkal támogatott, kellemes jazz-szerű zene szól.

Akik sokat vártak rá, azok bizony nem csalódnak, de akik esetleg nem ismernek az előző részeket (teszem azt, akkor tájt még nem érdekelte őket) azoknak is ajánlom. Tulajdonképpen mindenkinek, aki érez magában némi alkotószellemet és kreativitást, egy kicsit megcsömörlött már a rombolástól és most már inkább építeni szeretne. Sőt, egy pár hét játék után akár is lehet indulni a következő helyhatósági választásokon...

K.Z.



laktanyát – a katonaság jelenléte erősen csökkenti a bűnözést. Szükségünk van kevésbé környezetszennyező iparra? Nem gond, tartsuk szem előtt az oktatást, a mérnökeink majd nyomtatják a találmányokat. Egyszóval a program mesterséges intelligenciája igen fejlett, ezt igen jól eltalálták a programozók.

Nos, úgy tűnik eddig csak áradoztam a játékról. Nézzük hát meg egy pár hibáját is! A kereskedelem egyszerű voltát már említettem az előbb, most egy pár másikat sorolnék.

Elsősorban keveslem a katasztrófák számát. Minden maradt a régi, csak a tűz, tornádó, földrengés, UFO-veszély és lázadás keserítheti meg az életünket. Ugyan a kivitelezésük nagyszerű (a tornádó belsejében pörögnek a romok, kocsik és az egyéb hordalék; az UFO még gabo-



né a plafont, hogy a szomszéd halkítsa le a TV-t, mert felmegy és leüti (én is ide tartozom...)).

a lakossági igények és a büdzsénk közt. Nagyon hiányolom a 3D-s nézet kimaradását, az valóban forradalmi újítás lehe-



Sim City 3000
FEJLESZTŐ: Maxis
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.sc3000.com
ÁR/GÉLENYES: 1490 Ft
Ketjere
Minimum: P166, 32MB
Ajánlott: P-II 233
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs
Működési rendszerek
Windows 95/98
Windows NT
Mac OS
Summa summarum
Egy legenda újjászületett
végítélet
92%

1999 a golf éve, mondhatták a Microsoftnál, mielőtt piacra dobták a legújabb golfjátékukat. Mivel a mamutcég nemcsak a játékaikról híres, elővigyázatosan közelítettem a programhoz, nehogy meglepetés érjen. Mikor kezembe került a doboz, meghökkenem: hát már ide is beköltözött az a bizonyos "Joe Black"? Ugyanis a borítón mintha Brad Pitt ágaskodott volna, golfütővel a markában. Az előbb említett film emléke, kellemes érzéseket árasztott bennem, ezért rögtön lágyabb szívvel láttam hozzá a játék tesztelésének.

A programot a Friendly Software Corporation készítette a Microsoft számára, igaz nem nagy nevű cég, de ahhoz hogy Mr. Great Bill felkarolja ezt az ifjú titán csapatot és beleegyezzen a játék kiadásába, valamiképp mégis tudniuk kellett a



csapat programozóinak. A Microsoft a borítón, hihetetlen életszerűséget, gyönyörű design és egyszerű kezelhetőséget ígért. Megfigyeléseim szerint, a fehér holló ritkaságával vetekszik az olyan játékok, amelyek 100%-ra beváltja az előre beharangozott ígéreteket. Ezért a játék betöltése után, elindultam feltérképezni miben is lódtottak a kiadónál. A csalódásom ott kezdődött, amikor a játék és menürendszere designját pillantottam meg. Az egész úgy festett, mintha ablakban futott volna, és még a Windows ikonok is ott figyeltek a képernyő sarkában. Telég első-morító

látvány volt). Az Electronic Arts játékoknál jól megszokott intrót egyszerűen kihagyták, úgyhogy senki ne számítson semmiféle bevezető videóra. Ez elég érthetetlen volt a számomra, mert nem hiszem, hogy a 2 CD-t megtöltő játék mellé, nem fért volna fel, a lemezek valamelyikére egy pár perces, kis hangulatlelkesítő filmet.

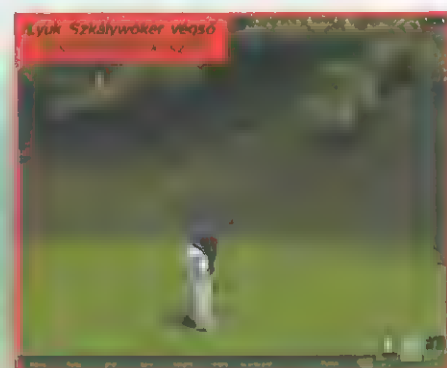
Összesen 2 fajta képen állhatunk a golfpálya elé (plusz még a hálózati játék). Ha a Quick Starra kattintunk, rögvést a játékmezőn találjuk magunkat, ez legfeljebb gyakorlatnak vagy az irányítással való ismerkedésnek felel meg (szóval olyasmi, mint a Training). Ha most próbálkozunk először, és még nincs mentett állásunk a gép egy Default játékost fog kreálni számunkra, viszont ha már ismerjük a dörgést és a bajnokokat is megleckéztettük, a legutóbb mentett játékkal fogunk a gyakorlópályára kerülni. A második lehetőség az igazi szezon elkezde, mégpedig a New Round. Miután rákattintottunk, egy új ablak nyílik, ahol mindent beállíthatunk a játékkal kapcsolatban. Ki-választhatjuk, hogy melyik pályán kívánunk indulni (összesen 7 pálya van, de ebből 1 bonusz), milyen legyen az időjárás, itt külön lehet kiválasztani a fű nedvességét, a felhők sűrűségét és a szél erősségét is. Továbbá ebben az ablakban találhatunk még olyan

finomságokat is, mint az emberünk tudásának a konfigurálása vagy a pálya nedvességének beállítása. Minden képen érdemes ide bekukkantanunk, mert itt választhatjuk ki figuránk alakját, öltöztetést és meg az irányítással kapcsolatban is lehet érdekességeket találni. Itt telfedeztem egy kis segítséget a kezdő játékosoknak, egy apróska filmet, ami elmagyarázza nekünk a játék és a fickó kezelését. Miután kiszorakoztuk magunkat a beállításokkal, bele is vághatunk a játék közepébe. A pályák grafikája a Microsoft ígéretéhez hűen szépen kidolgozott (bár néha, például az erdőben fellelhető objektum illesztési csúszások). A játék ugyan nem használja ki a 3D gyorsítók nyújtotta lehetőségeket, mégis maximális élethű tájat és tökéletesen élvezhető játékot kínál. A golfozó emberkén mozgása és alakja egy az egyben digitalizált és fénykép minőségű – semmi kivételt nem találtam benne, hibátlanra sikerült a maga módján, emelem kalapom előtte. Hasonlóan eltaláltak a hanghatások is (azért csak a hanghatásokat emelem ki, mert zene csak a menüben van). A "természet lagy olen"-érezést, a lokaletesen élethű madarcsiripelésekkel és szélfuvallatokkal értek el, melyek tényleg olyanok mintha egyenesen az erdőből zummognának a fülnkbe. Ezeket felül, minden egyes ütésünk után, egy egéből jövő hang bírálja annak sikerességét és néha tanácsot is ad a következőhöz.

A játékmenet és annak élvezhetősége, már nem ennyire pompás, de főleg a képváltások sebessége miatt. Egy átlagos gépen

(nem Pentium II) hosszú másodperceket kell várunk az ütések között. Nem is a töltés igényli igazán a gép teljesítményét, hanem a pálya más szémszögből való gyors újrarajzolása. Egy P200-nál lassabb gépen ez a várakozás egyszerűen ideggyilkos és megöli a játék élvezhetőségét. Ezen kívül a kezelés sem éppen gyerekjáték, mert igaz hogy a legtöbb opció (mint például az ütők kiválasztása) automatizált, de egyedül a játékos kezelése és a talaj domborzatának felmérése olyan nehéz, hogy jópár napos gyakorlatra és esetleg még tehetségre is szükségünk lesz az elsajátításához, ha nem akarunk az utolsó helyen végezni a bajnokságon.

Mindent összevetve, a Microsoft legújabb



golfjátéka, az 1999 Edition, megfelelően szép, jó hanghatásokkal is kecsegtet – viszont túlzott komolysága és bonyolult irányítása miatt, nem ajánlom olyan játékosoknak, akik most kezdenek ismerkedni a golfal.

ET

Brókerek sportja MICROSOFT GOLF 1999 EDITION



Miközben az ütőt kóstolgom, egy rövid videón a pálya örömeit is kiélvezem

Golf 1999 Edition

FELSZÓ: Friendly Software Corporation

KALO: Microsoft

WEBSITE: www.microsoft.com/games

FIGYELMESE: megkezd

Ketvete

Minimum: P100, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külső információk

Letöltés	55MB
Játszhatóság	55MB
Számláló	55MB
Zenék	55MB

Summa summarum

Ennél azért sokkal jobb és modernebb golfok is vannak a piacon

végítélet
76%

HÚÚ! Kiálthatott fél valamilkor a 80-as évek derekán a King's Quest első részét befejező a gyanútlan Amiga PC tulajdonos. Akkor még nem sejtette, hogy a King's Quest az ezredfordulóra a leghesszabb kalandjáték sorozattá, már-már számítógépes szappanoperává nővi ki magát. Az akkor még 4 színű környezetben játszódó, szöveges parancsokkal irányítható játék hatalmasat változott a nyolc rész alatt. Az első három rész hasonló, a negyedik rész grafikája jelentős mértékben javult (VGA!), az ötödik résztől kezdve pedig a szöveges irányítás helyébe ikonok léptek. A hetedik részben sajnálatos "újításokat" vezettek be: Windows alá jelentették meg, hazavágták a save game funkciót és nem feliratozták a párbeszédkeket. Azonban a leggyökeresebb változást a nyolcadik epizód hozta.

Kétségtelen, hogy a változások korát éljük - na nem egy számítógépes klímára gondolok, hanem a 3D térhódítására. A Sierra közel két éve nem jelentkezett újabb kalandjátékkal, pedig ez az eredeti profiljuk, amely múltán

A KQ8-at csak fogcsikorgatva tudom kalandjátéknak nevezni: a játékió 70%-át a mászkálás teszi ki, a maradék 30-ból pedig 20 marad a harcokra, 10%- pedig a lényeges kalandelemekre, beszélgetésekre, új helyszín megvizsgálására. A nagyarányú mászkáláshoz már sejtetheti az olvasó, hogy hatalmas területekkel örvendeztet meg a program - való igaz, de ennek a grafika látja kárát. Először is ekkora terület kirajzolása komoly feladat a grafikus motoroknál. Nem tudom, hogy a piacon lévő 3D-s motorok mennyire képesek ilyen hatalmas nyitott területek generálásakor, mindenesetre a KQ8-engine (amely Sierra fejlesztés) elég gyenge megoldásnak tűnik. Helyenként 10-20 lépésre látunk előre, a többi feketeségbe vagy szürkéségbe burkolódik. Ez az első pályán még valamennyire elfogadható, ugyanis félhomály uralkodik a faluban, de a második helyszín labirintusában nagyon zavaró. Hiába van előttünk táktá, ha kiesik a motor látótéréből, semmit sem látunk belőle. Emellett a sebességben sem repszál az engine, egy 200-as Pentiumon olykor 1 képkocka/másodpercre is lelassult a játék. A RAM igé-

KING'S QUEST MASK OF ETERNITY

KQ ÚJ MASKARÁBAN

A birodalom lebegő temploma, ahol minden baj kezdődik



világhírűvé tette őket. A néhai kis családi vállalkozás a 90-es évekre komoly céggé fejlődött, és piaci trendeket követett, illetve alakított. Talán megszívlelve a régi mondást, miszerint a suszter maradjon a kaptafánál, 1999-re visszatértek egy kicsit a régi profilhoz: 1998 végén jelent meg a KQ8, a Quest for Glory 5, és még idén várható a Gabriel Knight 3. része is. Természetesen ezeket az anyagokat mind a korábbi vetelményeinek megfelelő kontüsbe öltöztették, vagyis immáron teljes 3D-ben kalandozhatunk.

CD-n külön könyvtárban tárolja a 10 pályát, de a winchesterre mindig csak egyet másol, és az előzőt letölti. Ez iszonyú hosszú folyamat nála, úgy 5-7 perc. Tekintve, hogy csak az aktuális pályát tárolja a winchester, a hajamat téptem, amikor állítva az új pályára (5 perc töltés) elkejtettem menteni és sikerül elhaláloznom. Az előző állás a másik pályán volt - újra 5 perc töltést jelent, majd ismételtlen belépve az új pályára újabb 5 percet. Visszatérve a grafikához, a minősége még csak nem is eget rengető: a textúrák nem elég változatosak, bár nem csú-

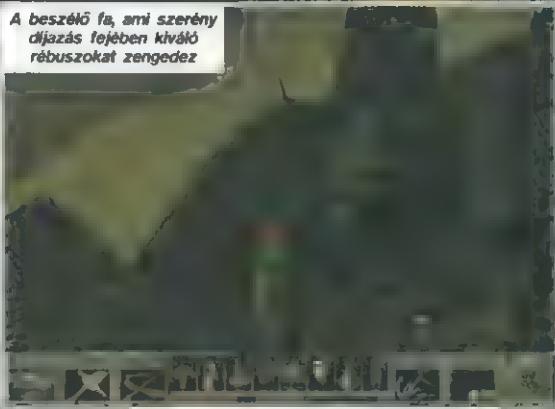
nye szintén be-
zasztó, 32-vel
folyamatosan
swappelget a
winchesteren,
64 megánál kezd
elfogadható len-
ni. Ha már a se-
bességnél já-
runk, nem hagy-
hatom említés
nélkül a program
töltési és fájlke-
zelési részét: a

nyak, de
ugyanazok is-
métlődnek. A
modellek szintén
nem a bonyolultság
jegyében készültek,
néhány polygonból rakták
össze őket. Némely szárny kifejezetten randa, a
csontvázak időtlenek, a főhős elfogadható. A
modellekre húzható textúrákkal kicsit jobb a
helyzet (főleg a főhős esetében), a liguráknak
van ajakszinkronja (azonban meg se közelíti a
Half-Life "3D-s" ajakszinkronját, ahol tényleg a
száj mozgott, s nem csak a textúra változott).
Ha felveszünk valamilyen páncélt vagy fegyvert
fogunk kézbe, az meglátszik rajtunk. A model-
leknél maradvá kiemeltem a főszereplő animá-
cióját: a motion capture technikával felvett
mozgások tényleg nagyon életrelik, például
amikor kötélre má-
szunk fel a falon, az
igen klasszul néz ki. A
játék Direct3D-t hasz-
nál, így gyakorlatilag
bármilyen kártyával
elindul, és a 3Dfx-kár-
tyát külön érzékeli.
Utóbbi ajánlott, mert
az árnyékok bekape-
solása után az az
említett kb. 1 képkoc-
ka/másodperc átlag-
sebességű képfrís-
sítés nem ad okot
nagyobb vidámságra.
Egyébként ilyen ár-

Connor eddig csak derékig volt a
kulimásában - most már nyakig



A beszélő fa, ami szerény
díjazás fejében kíváló
rébuszokat zengedez



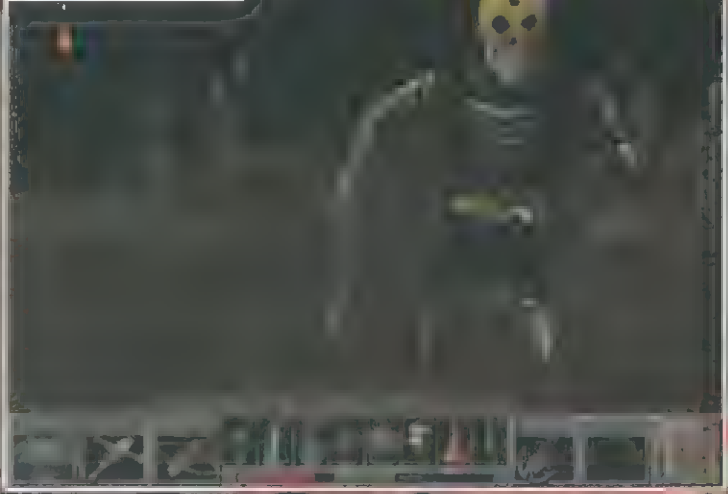
QUEST ERNITY

mégis sokkal több kalandfennfelfelé, benne, lebilincselő, folyamatosan pörgő története volt, izgalmas harcokkal tölve stb. A KQ8 is inkább a szerepjáték kategóriába lépett: a program szemelget a életünket, lejtői színtűket, fegyverszékértelműket, védett ségünket, külön ahiaka van a varázslottóknek és több a harc, mint a kalandozás.

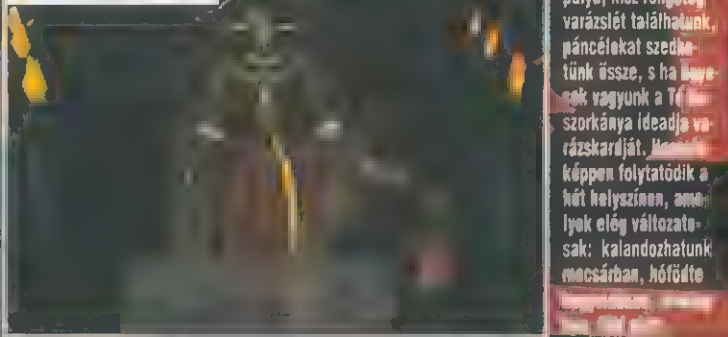
Akkor a zenék hoznak igazánba egy kompozíciójukban, azok nem fognak csalódni, készüljenek fel a legjobbakra: szápon megkomponálják a hangokat fel, többnyire az adott helyszínhez illőek. A hangszerek tisztán szólhatnak, rossz szó nem érheti őket. A hanghatásokra ugyanez igaz: ciripelés, kuruttyolás, vízcsobogás – mikor mi illik.

A grafika-felépítés-zenei harmonizáció, illetve utána halra van még a kezethatóság. Tekintettel 30-szorosára, arra számítanak az emberek, hogy bármilyen irányítás konfiguráció - önmaga családostól ott vannak: nincs freelook (azaz nem nérelőhözünk körbe az egérrel). Nincs oldozás, jellemzően csak a kurzorgombokkal mozoghatunk, egérrel csak a pontint mozgathatjuk a képernyőn. Játsható saját szemszögből vagy külső nézetből (F2), de az utóbbi mód inkább látványos, mint hasznos. A térképezés a játék becsületére válik, kifogástalanul néz ki egyedül hiányossága, hogy nem lehet megjegyzéseket írni bele.

Nem elég, hogy félhott
rémiszteni, de egy egészet
akart csinálni belőlem



A látszat csak Azrael, az
ahitág ura nem beszél
feltétlenül számarságokat



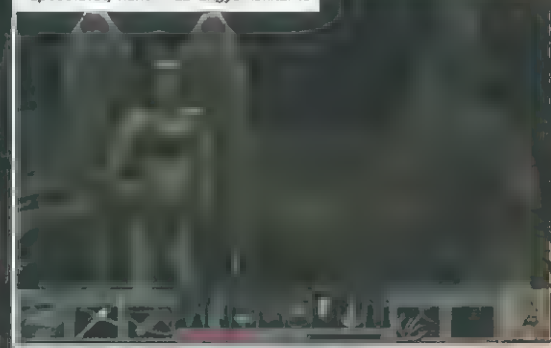
szokásos pályára kovácsoljuk, mi első pályára, hisz rengeteg variációt találhatunk, páncélekat szedhetünk össze, s ha bűvek vagyunk a Téli szorkánya ideadja varázskardját, Mordorban folytatódik a két helyszínen, amelyek elég változatosak: kalandozhatunk mecsárban, hófölte

A történet ezúttal szakít a királyi család életének feloldozásával: Connor, a főhős egy egyszerű favágó Davenport királyságban (legalább a helyszín nem változott). Bár a jártékot saját feltűnik Graham király udvari varázslójával, de az első másodpercekben kővé válnak. Mindez egy gonosz varázslóknak köszönhető, aki elrablhatja az örökfiatalság Maszkját, amely kifejezetten negatívan hat az élek világára. Az emberek kővé válnak, az életheletett felkínálnak, s mindenféle randa szörny árasztja el a királyi udvart. Connor éppen kedvesével beszélget, mikor a tragédia megtörténik. Sőtét felhők torzúlnak az égboltra, hirtelen hatalmas kerekedik: s Connor meglátja a maszk egy darabja. Főhősünk szíri a türedéket, s így elkerüli a kővé. Kedvese ekkor már biztos kővé várt királ a világn. Ha a varázsló képes az elvezet a helyi varázslókhoz, szíri a kővé válást későn elmulasztja a kővé válást későn elmulasztja a kővé válást.

Négy fordulóban a mesék további négy darabjának felkutatása. Törképet nyom a kezünkbe, amely a tájékozódásban sokat segít. Mint már írtam, lényekesnek ílelek a gombok, lötytyek, páncélok, új fegyverek begyűjtésére és a gyilkolásra. Néha kénytelen a továbbiakhoz a fejze megszerzése: ezzel kiönthetjük a malom méltó árából, amely megállítja a malomkereket. Egy fejűhözjutunk a malomba elrejtett költőig és a kővel. Nagyon hasznos eszközök, ezekkel kiűzhetünk a játék folyamán függőlegesen, a hályon helyszínre érkezünk, egy ikon jelenik meg a képernyő alján. Ezek a fel- és lemászó jelenetek a legfontosabbak közé tartoznak. Automata külső kameraállás veszi folyamatosan mozgásunkat, alyan, mint akár a többi átvételi kép és párbeszéd.

A régi King's Questek kedvesek voltak, szép, igaz mesék, erőszak és vér nélkül. A nyolcadik rész izgalmasabb, több a harc és a harcok dühösnek lennének, mint a régi MQ-k folytatásaként illik látni, és csak enni fog, aki egy kalandelemekkel gazdagított 3D-s szerep- vagy inkább akciójátékra vágyik (és megvan hozzá a megfelelően bika erőművel) az talán egy ideig el fog szórakozni vele. *Köridő: nagy meddő.*

Jobb két vasat tartani a tűzben:
Connor nemcsak a zombikkal ápol jó
kapcsolatot, hanem az anyuákkal is

[illegible]

King's Quest VIII

FRUSTRÁ: Sőt...

KADD: Sietni.

WEBSITE: www.tinysoftentertainment.com

FRUSTRÁ: megint!

Kutajkák:

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct Draw, D3D, 3Dfx

Multiplayer: nincs

Külső információk

Ár	5590 Ft	01	00
Értéktelenség	0	0	0
Ár-érték arány	0	0	0
Értéktelenség	0	0	0

Számítógépes játék

Így, jó, de én személy szerint jobban örültem volna, ha folytatják a bevált tradíciót

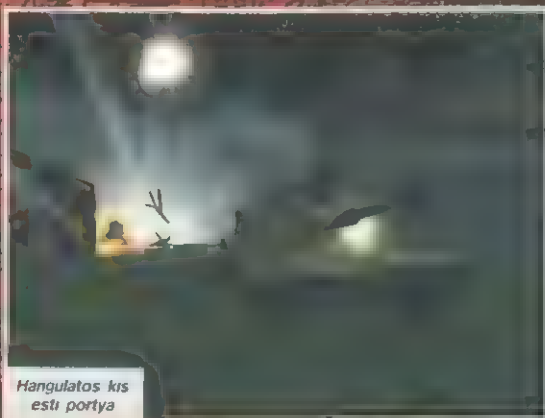
Végítélet

5501

4170

Egy évvel ezelőtt, amikor megjelent a **Wargame**, mindenképpen hasznodott az égréktől, hogy vannak még csodák és van még "új" a nap alatt – mert, volt már az Activision országnak kiadott egy felturbózott szórakoztató játék, **Wargame**, amely egyedülálló történettel, de azóta elmult egy év és elfűt az idő, hogy kövessék klónját. Ha nem is teljes egészében, az igen sajátos címmel rendelkező **Wargame** is a GZ megoldásaira épít, azaz egy real-time 3D akciójáték, amelyet stratégiai elemekkel fűsítottak fű.

A játékot a Topulá szimulátoráról híres Digital Image Design készítette. Bizonyára tekintélyen töltött a fejüket a programozó bácsik, hogy valami új, és érdekesnek mondható történetet találjanak ki a játéknak, és – meglepő módon – az sikerült is nekik: 2025-ben járunk, és a III. világháború már nagyon a nyakunkon van. A vezető



Hangulatos kis esti portya

ezentúl a háborúk számítógépen keresztül folynak. Azért itt sem babra megy a játék: a vesztes ország teljes hálózati irányítását adja át a nyertes hatalomnak, és még hadsereget is fizet. Ez így elég jó megoldásnak tunik az egész világ számára, de egyvalamit

más dolgunk nem lesz, mint hat pályán át lövöldözni az ellenséget, és mindezt természetesen időre. Ugy 50 ellenség likvidálására kapunk két percet. Ez már magában is lehetetlen feladat, de még az energiánk és a töltényünk is fogy (persze játék közben kis ládikák formájában akad némi utánpótlás).

Kegyelmiül kapjuk a készítőktől azt a bónuszt, hogy minden megölt ellenség után a játék tíz másodpercet ad hozzá időnkhez. Ha jól számolom, átlagban tíz másodperc alatt kell elintéznünk egy ellenséget. Pár próbálkozás után úgy döntöttem, hogy ez nem nekem

terepen viszont könnyebben rejtőzhetünk, de sajnos ezt az ellenség is ugyanúgy felhasználhatja ellenünk, és így rajtaütésszerű támadásokat hajthat végre. A területre mutatva tájékozódhatunk a helyi viszonyokról: meg tudhatjuk, mi lesz az elvégezendő feladat, mekkora a szektor fegyver ellátottsága, stb. A következő feladatot a csapatunk megszervezése. Bal oldalt találunk egy zöld hálós mezőt, amelyre alulról kell felpakolnunk a fegyverzetünket. A Default gombocskával a gép egy alapértelmezett csapatot helyre, de ezt senkinek sem ajánlom (kivéve annak, aki rögtön meg akar halni), mert a gép által választott csapattal csak profi kommandósoknak van esélyük. Célszerűbb eljárás újat fabrikálni, amiben segít a jobb felső sarokban lévő ablak, ahol az éppen kiválasztott egységekről kapunk információt (sebesség, fegyverzet, pajzs, meg ilyenek).

Szexi harcmezők

Ezért nem kell a hegytető közepére kiállni



nagy hatalmak úgy gondolják, hogy a legutóbbiban követett módszer túl sok hercehurcával járt, ezért az új ötletük, hogy az országok közti konfliktusokat a továbbiakban virtuális úton kell rendezni. Így jön létre a World Wide War Web (WWWW). Minden ország, a valós haderejének megfelelő hadsereget állít össze virtuálisan és

re ők sem gondoltak, az otthon unatkozó hackerekre. Ezek a rosszcsontok a hálózatot feltörve teljesen felborítják a hadseregek egyensúlyát, és az egész világban káosz keletkezik. A tagállamok egyetlen esélye, ha egy rálecmert hős (azaz Tű) belép a rendszerbe és rendet csinál. Igazán nem mindennapi a történet, és igazán szívesen megnézném volna egy intro videó formájában – de ezt most lespontolom a szöveg.

Mután kiszérakoztuk magunkat a bevezetővel, és nagyjából megismerkedtünk az irányítással, kipróbálhatunk az Instant Action menüben. Ez a menü szolgál azokkal, akiknek annyira tetszik, hogy "ész nélküli lövöldözés". Itt semmi

való feladat, ezért át is léptem az igazi játékra, vagyis a War Webre.

Kezdek egy világtérkép jelenik meg, ahol ki kell választani, hogy melyik kontinens területéhez kívánunk csatlakozni, azaz hol kell majd véghezvinni a tisztogató hadműveletet. A területek különböző domborzati és éghajlati viszonyokkal rendelkeznek. Egy sivatagos síkságon például igen könnyű prédájává lehetünk egy helikopteres támadásnak vagy egy air-strike-nak. Hegyes, dombos és erdős

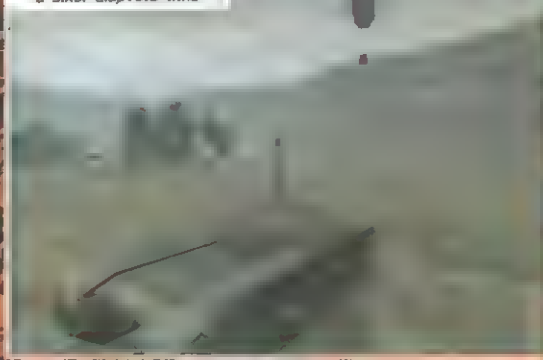
A következő állomás a hadműveleti térkép, ahol fel kell sorakoztatnunk csapatunkat, viszont ezt csak meghatározott leszállóhelyeken tehetjük.

A játékmenet két képernyőből áll, a térképből és a játéktérből. A térképen Red

Gegünk reklámja, azaz a Wargame egyetlen képbe összesűrítve



A földi és légi csapatok tökéletes együttműködése a siker alapvető titka



A NASCAR Racing 1999-es kiadása többet hoz ki a PC-ből, mint bármely más eddig megjelent NASCAR szimuláció – állítja a büszke apuka az újszülött fiáról, azaz a Papyrus a legújabb autós játékaról. Bár azt tudjuk, hogy egy szülő mindig elfogult a csemetéjével szemben, azt rövid játék után rögtön konstatálhatjuk, hogy ez nem teljesen üres beszéd. A Papyrus figyelmét nem kerülte el egyetlen változás sem, ami az utóbbi egy évben ennek az autósportnak a világában történt, szóval minden pilóta megvan, aki 1998-ban rajthoz

tudatosan kerültek a karambolok. Az egyes versenyek – függetlenül attól, hogy teljes bajnokságot játszunk, avagy egy különálló "Quick Race"-re nevezünk be – maximálisan a valódi menetrend szerint zajlanak: először gyakorolhatunk, aztán a helyezéért mehetünk, majd belemegíthetünk, és végül jöhet az igazi erőpróba. A futamokat megelőző menükben beállíthatunk játéktérmet és szimulációs körülményeket egyaránt, olyan dolgokra is tekintettel, mint például a szél erőssége. Mielőtt pedig elindulnánk, a garázsban egészen finom módosításokat

gén, az üzemanyagszinten, és a súlyelosztáson is. A kocsiknak ráadásul nem csak a belsejét, hanem a külsejét is kedvünk szerint formálhatjuk, mert ahogy a Papyrusból már megszokhattuk, most is van fényezőműhely. Az indulók listájának az összeállításánál (a Driver Infonál) kell keresnünk a festés opcióját, ahol mellesteg mindegyik hivatalos pilótáról

hogy most Phoenixben vagy Las Vegasban körözünk az egyformán ovális pályán. Egy dologgal tehetnék volna változatosabbá a körkörös pályákat: ha jelentősen csiszolnák a grafikai színvonalon. Ez azonban nem történt meg. Hiába a

A műszerfal még mindig a '94-es posztgagyi irányzatot követi



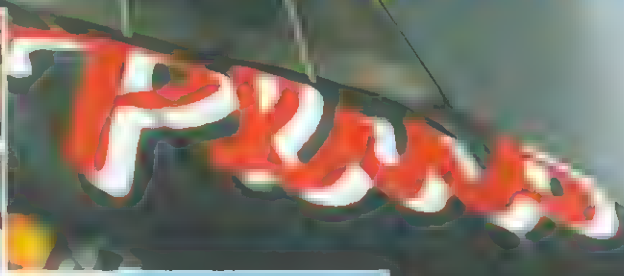
NASCAR 99

TOCA jenki módra



Az újszerű Truck kidolgozása még egész tűrhető, a közönség meg... hát... izé... ott a túlvégem nem is rossz!

ist gar



Jelentem, ez egy 3D-kártyával készült felvétel. Egyéb jelentenivalóm nincs

ist gar

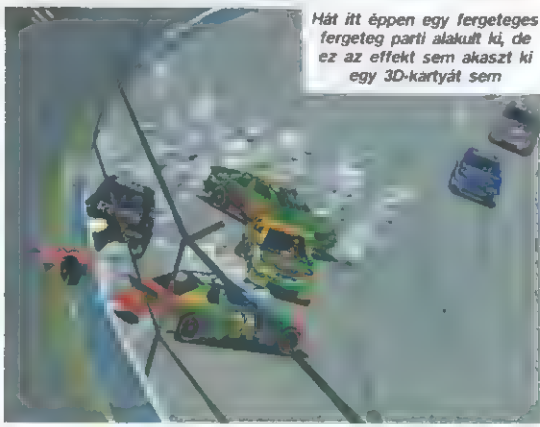
állt, s valamennyi hivatalos pályán lehet versenyezni. Sőt meg a teherautók bajnokságára is be lehet nevezni, mely járművek menet tulajdonságának kialakításához egészen új modelleket kellett a fejlesztőknek kidolgozni.

Akárhogy is nézzük, a NASCAR rajongói elégedettek lehetnek. Három fajta bajnokságban lehet indulni: a "sima" NASCAR kupán kívül a Grand National versenyen, és az említett teherjárgányok idejében, a Craftsman Truckon. E három bajnoksághoz 35 eredeti pálya tartozik az USA legkülönbözőbb vidékeiről, módosítva, illetve aktualizálva a '98-as idénynek megfelelően. Maga a szimuláció meglehetősen profi munka – bár ezt nem igazán dicséretnek szánom, hiszen e téren már a NASCAR 2-vel is minden rendben volt. Az autók tehát természetesen viselkednek, s s alaposan össze is lehet őket törni, az ellenfelek pedig intelligensen vezetnek,



végezhetünk a verdán: állíthatunk a gumik nyomásán, a kormányozott kerekek dőlésszögén, a váltó áttételein, a lengéscsillapítók keménységén, a kormányzás érzékenységén, a hátsó spoiler dőlésszö-

Hát itt éppen egy fergeteges fergeteg parti alakult ki, de ez az effekt sem akaszt ki egy 3D-kártyát sem



egy kisebb bibliográfiát is találunk. Természetesen a korábbi NASCAR játékok-

ból már megszokott többfajta nézet és a remek visszajátzás is megtalálható a szolgáltatások között, szóval ami a lehetőségeket illeti, csakis fejlődés tapasztalható. Kár, hogy az elmondottakhoz eléggé átlagos grafika párosul, amit én meglehetősen zokon vettem. Mindjárt ki is fejtem, hogy miért.

Ugyebár akik manapság versenyjáték fejlesztésére adják a fejüket, már eleve nagy fába vágják a fejszéjüket. Mint-hogy sorban jelennek meg a jobbnál jobb autóversenyek, a közönség igényei folyamatosan bővülnek, s eme igények listáján két dolog áll az első helyen: a magas szintű grafika és az új kihívást kínáló pályák. Ez utóbbi követelménynek a NASCAR természetesen nem tud megfelelni – de ezt a sport lényegéből adódóan nem is lehet a szemére vetni. Van ugyan 11 vadonatúj pálya, de hát nekem (és gondolom nektek is) totál mindegy,

3Dfx-es gyorsítás, a látvány alig javult a NASCAR 2 óta. A textúrák egyszerűek, az autók árnyékolatlanok (illetve mindig délben van a verseny), és bár alig van tereptárgy (a felátókat ne nevezzük annak ilyen kinézetű), mégis csúnyán látszik, ahogy a gép a távolban felépíti a pályát. Bár akadnak kivételek: egyes pályák szebbnek tűnnek, lévén, hogy a stadionok összefüggő tribünjeinél nem tudtak spórolni a poligonokkal, viszont ezeken a helyeken meg gyakran lelassul a program – főleg ha több riválisunk is egyszerre jön a képbe. Tudom, hogy néha 20-30 kocsit kell a gépnek kirajzolni, de egy 3D-kártyával azért illene volna ezt a problémát kevésbé akadozva áthidalni. A belső nézetet pedig igazán átrakhatták volna 3D-be. Nem mondom, a NASCAR-rajongóknak így is biztosan sok örömet fog okozni a program, de mivel Magyarországon nem annyira népszerű ez a sportág, van egy olyan érzésem, hogy nálunk nem a NASCAR Racing '99 lesz az ideai kaszkadőr.

V.Z.

Nascar Racing 1999 Edition!

FILENTO: Papyrus
KARDO: SONY
WEB SITE: www.nsrtr.com
E-MAIL: nsc@nsc.com

Minimum: P90, 24MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Rendition Graphics
Multiplayer: modem, hálózat, Internet

Külső információk

1. Nascar Racing 1999 Edition!
2. Nascar Racing 1999 Edition!
3. Nascar Racing 1999 Edition!
4. Nascar Racing 1999 Edition!
5. Nascar Racing 1999 Edition!

Summa summarum

A Papyrusnál átalították a naptárt, de a grafikusok mintha elfelejtették volna haladni a korral

Végítélet

74%

Nem tudom, készültek-e statisztikák arról, hogy a multiplayeres Quake-harcoknak eddig hány virtuális áldozata volt, de abban biztos vagyok, hogy a történelem valóságos háborúiban plesetek számán jócskán túlszárnyalja. Naponta sok ezren nyüszölnek a FPS-ek etalonját, számtalan szerver üzemel szerte a világon. Nem véletlenül, hisz a Quake, testre szabhatóságát, konfigurálhatóságát és természetesen a hangulatát ideig még nem sikerült spákingnek túlszárnyalni. A testre szabhatóság egyébként sok Quakernek megmozgatja a fantáziáját, s aki a programozáshoz ért, az a Quake kódjához nyúl hozzá, aki a 3D modellezésben jeleskedik, az új modelleket (szereplőket) készít, megint mások új pályákat terveznek. Teszik és tohlik, mert az id teljes mértékben támogatja a fejlesztőket: lehetővé teszi a forráskódot, a Neten több pályatervező program is található, bármilyen grafikus vagy hangfájlból pillanatokon belül készíthetnek a Quake

egy-egy előrelépés a Neten és ingyenesen letölthető, de akinek nincs erre lehetősége, sávszélessége vagy ideje, annak remekül jön az Extremities. A szerencsések között van az Action Quake2. Ez annyira tetszett nekem, hogy már rég letöltöttem a Netről. Ebben a modban kommandókat alakítottunk valóságos fegyverekkel, és sokkal inkább a taktikán van a

leszedi az ellentel emberét, az bekerül a börtönükbe, s onnan csak egy csapattárs szabadíthatja ki, ha sikerül eljutnia a kapcsolóig. Ha mindenki a börtönbe kerül, kivégzés következik, ami elég kellemetlen az egyik félnek, de a másiknak jó sok pontot jelent.

A Rail Arena a railgun kedvelőinek való, ez az egyetlen fegyver a pályán, s ezzel

zei fegyvereket és újra vágják (láncfűrész, lőpuska, robbanó töltény, speciális gránátok, kard stb.), annak látnia kell. Szeretted a focit? És a Quake-et? Mi lenne ha összekötőd a kellemezt a hasznossággal? Az egyik legperverzebb mod a Kick! Focipályán játszódnak, s a cél az ellentel embercinek lepuftatása (eddig a Quake), majd a koponyaszerkezet kapuba

juttatása (ez meg a labdarúgó rész). Jó szórakozást!

A sportnál maradvány jön a PowerBall, ami a rugbyit ötvözi a Quake-kel. Tehát cél a labda átdobása a gólvonalon (pont), vagy áttűrés a labdával a gólvonalon (még több pont).

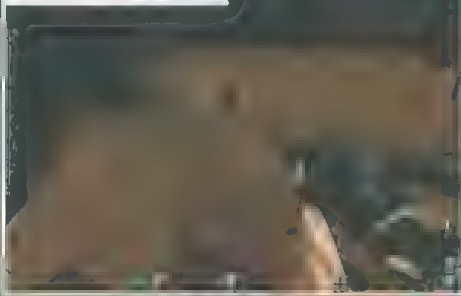
Hátra van még a Red Rover és Qwar2 – előbbi egy eredeti fejlesztés: van egy piros játékos, akinek meg kell öl-

QUAKE II

EXTREMITIES

EXTRÉMSÉGEK

Az Action-ben a taktikázás van első helyen – a turelem meghozza gyümölcsét



számára emészthető formátumot. E fejlesztésekkel kapcsolatban csak egyetlen kikötés van az id-ek: semmilyen üzleti tevékenység nem folytatható velük, kvázi pénz nem létezik belőle a fejlesztő. Szerencsére ez nem töri le a lelkesedést, s tömegével találhatunk új pályákat, modelleket, modokat a Neten. Utóbbi a modification rövidítése, s gyakorlatilag az eredeti Quake szabályain változtat. Ilyen például a CTF, ami a legelterjedtebb Quake mod, amelyben két csapat küzd egymás ellen, s a cél az ellentel bázisára bejutva megszerezni az ottani zászlaját, és visszajutni vele a saját bázisához (létezik három csapatos CTF is). Talán ez a legelterjedtebb csapatjáték a Quake-hoz, ami annak is köszönhető, hogy az id hivatalosan felkérte Zoidot (a CTF atyját), hogy készítse el a Quake 2-höz a CTF-et, s a megjelenő Quake 2 patchekhez ezt már hozzá is csomagolták. No, de térjünk vissza az Extremities-hez.

hangsúlyt a taktikázásra helyezi. A sérülések is valóságosabbak, például egy nagy ugrás után folyamatosan sántikál emberünk. Az irányítást klassz túlkomplikálták, de emészthető – amíg nem érkezik meg a Half-Life-hoz a Team Fortress patch vagy az önálló Team Fortress 2, addig nincs vetélytársa.

A JailBreak a készítőik szerint CTF alapokon nyugszik: szintén két csapat játszik, és mindkét csapattal van egy-egy börtön. Ha valamelyik csapat

Ritka pillanat, éppen sikerült lencsevégre kapni egy rakétát becsapódás előtt. Hogy a zászlóért birkózók sorsa mi lesz, nem tudni, de az előtérben álló lányt sejteti...



ket a színi a zóna elcsúszhat. Amolyan vándor-játék, de így jól meg lehet tanulni célozni.

A Rocket Arena 2 leginkább a gladiátor-játékokra hasonlít – csapatokat kell alakítani, egyszerre két csapat küzd, és a győztes fogadjon a következő csapatot – s így tovább. Addiktok szerint az egyik legsikerültebb és legveszélyesebb mod, hamar kitákolhat a függőség.

nie a kőket, s a halott kőekből szintén piros lesz. Az utóbbi megölt kék lesz a következő körben a piros, a többi a kék. Ennyi. Utóbbi az egyetlen Quake-alapú stratégiafejlesztés: a Quake szörnyeit kell megsemmisíteni velük. Sajnos az a baj ezekkel a modokkal, hogy nehéz szerverrel (főleg hazail) találni hozzájuk, így leginkább azok tudják kihasználni őket, akik LAN-ban tudnak játszani valahol. De ok aztán kifulladásig!

Gáspár

Quake Extremities

FEJLESZTŐ: KIADO Activision
VÁLTOZTATÁS: V1.0.0.0
Működési rendszerek:

Ketgerez

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166+, 32MB RAM
3D-gyorsító: OpenGL, 3Dfx
Multiplayer: TCP/IP

Külső szoftverek

Summa summarum

Megszállott halójátékosoknak akár receptre is

végítélet

90%

Örült fegyverek arzenálja őrzője quakereknek, itt épp a lőpuskát látjuk a robbanó vesszővel



Vajon mit is látunk – egy mellébeszélés után – az Extremities? Az id ezen a CD-n összegyűjtötte a legsikerültebb Quake 2 modokat, skinokat, térképeket, s mindezt megfűszerezte a 0.20-as patch-csel – amely tervei szerint az utolsó a Neten, s a GameSpy shareware verziójával, mely megkönnyíti a hálójátékok beállítását és használatát is az Eraser bottal. Ezek a

A CD-n található a Captive mod is, mely egy JailBreakkel bővített CTF játékok: a két csapat célja a zászló megszerzése, de a "halottak" börtönbe kerülnek, ahonnan úgy szabadíthatnak ki, ha az ellentel csapatából is lepuftatnak valakit. Ilyenkor egy fél csapatban dől el, hogy szabadul. Azon a csapaton, amelyiknek megszerezte a zászlaját, automatikusan kiszabadulnak a tagjai. A G.M.A.S.S. Deathmatch mod szintén olyan anyag, amelyre már régen szert lehetett. Ahá, megvan a

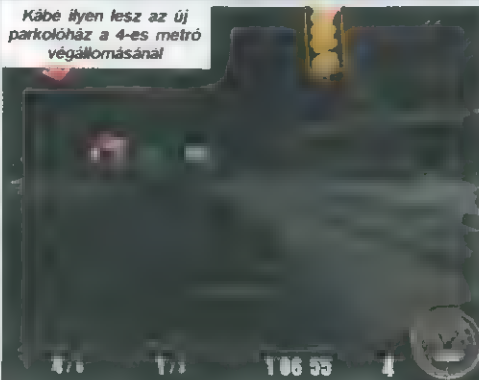
ifjabb koromban mindig nagy csodálattal adóz-
tam a salakmotorosoknak, akik bár jobbra for-
dítják a kormányt, mégis mindig balra kanya-
roznak. Ma már persze tudom, hogy mi az az el-
lenkormányzás, de ennek ellenére még ma is cso-
dálom ezt a sportot. Folyamatosan egyensúlyban
tartani egy olyan járművet, aminek a kerekei szin-
te egy másodpercre sem tapadnak meg: ez nem
mindennapi teljesítmény. A Ratbag Games gárdája

dékeken folynak a versenyek, melyeken lestra-
páltuk tűnő járgányok és ultramodern gépcsődök
eggyaránt rajthoz állnak. Totál ömleszt poták közül
választhatunk, melyek mindegyikéhez más-más
színekkel kiemelt járgány tartozik, szá-
val a mindössze 6 (+1) választható kocsi ellenére
az autópark elég sokszínűnek mondható. (Össze-
sen 32 pilótát számítál a Powerslide-rek csoportja.)

A pályák összeállítása igazi profi munka: a baj-
nokság előrehaladtával folyama-
tosan változnak mindegyik
újabb és újabb kihívásokhoz, és
az alkotók mindig tudják, mit ne-
hezítsenek. A kezdő sivatagi
helyszínen még jó nagy mozgás-
teret kapunk: a homokdűnék és
sziklák közt kanyargó széles út
csak néhány apróbb ugratóval
van tarkítva. Igaz, útról beszélni
egy kicsit túlzás, hiszen a ho-
mokban tulajdonképpen csak a

kal. Itt ha lehet, még az átlagos-
nál is jobban csúsznak az autók.
Ha épp nem hóban járunk, akkor
sarai dagasztunk, vagy jégen
keli az irányt tartanunk. A baj-
nokság következő állomása egy
nagyváros. A betonrengetegben
eleinte biztosan el fogunk téved-
ni: könnyű behajítani egy-egy
zsákutcába. Itt különösen hasz-
nos a képernyő bal felső szélén
látható nyíl, mely mindig mutat-
ja, merre kell mennünk. A város-
ban felkanyarodhatunk egy par-
kolóház legfelső emeletére, át-
hajthatunk egy földalatti csator-
nán is – mondhatni bejárunk mindent a pincétől a
padlásig. Az utolsó helyszín Naptopia, a föld alatti
város. A modern épületek között elég szövevénye-
sek az utak – ahol még le is vágthatunk. Persze
megeshet, hogy netán még az Expert bajnokságon

Kébe ilyen lesz az új
parkolóház a 4-es metró
végállomásánál



A Powerslide rendkívül tetszetős grafikával van
megáldva, úgyhogy – ezt komolyan mondom – a
látványtól egészen el voltam ragadtatva: egy 3D-
kártyával még a minimum gépkövetelménynél is
csodásan sima a képpfrissítés. Tetszett a való-
sághűen kialakított helyszínek – ahogy a város-
ban például graffitik díszítik a betonfalakat –, és

klasszikus a motorhangok is.

Maga a verseny pedig
igen korrekt. A külön-
böző szinteken az el-
lenfelek nem attól
lesznek keményeb-
bek, hogy durváb-
ban lökdösődnek,
hanem egyszerűen
jobban választják
meg az íveket, és
gyorsabbak. Jó takti-
kával és megfelelő

technikával tehát mind-
egyik fokozaton elérhető a
győzelem – csak idő kérdése.
Annyit persze előrebocsátha-
tok: a tíz pálya aktiválása nem
fog csak úgy hipp-hopp sikerülni.
Érdekességképpen végül
még megemlíteném, hogy a ké-
szítők saját (egyéni) összeál-
lítható bajnokságot is tervez-
tek a játékba – az már más
kérdés, hogy a fejlesztők újke-
letű szokása szerint ezt a lehe-
tőséget végül majd egy patch-
ként adják ki.

V.Z.

A szuperkocsival megpróbálom
lemásolni a járműkai bobosok
olimpiai produkcióját



most valami hasonló teljesítményt vár el azoktól,
akik nekifognak a legújabb játékoknak. Egy olyan
autóversenyt kell elképzelni, ahol nem sűrűn taka-
ritják le a homokot az aszfaltól –
már ha egyáltalán van aszfalt
az adott pályán. Egészén
egyedül játék a Po-
werslide: a fizika
törvényeinek
megfelelően

csúsznak
és sodródnak a ko-
csik, de az el-
nyúlhatatlan autók mi-
att mégis inkább egy játéktérmi versenynek tűnik
az egész.

A korétörténet szerint a közeljövőbe tesztünk
látogatást, mikor is a Föld népessége már ötmil-
liárdnál nagyobb lehet – köszönhetően
az üvegházhatás "jótékony" hatásának, és az em-
beriség maradáka a föld alá kényszerült, szóval

Fakra mászom, ha nem is
az idegességtől, de a
centrifugális erőből



a 21. század romjai között már csak törvényenki-
vüllek lézengenek. A bandákba verődött szedett-
vedett alakok legfőbb szórakozása, hogy a romok
közti hátramaradt autókát nyúzzák, s ahol csak
lehet, összemérik a tudásukat. Az utóbbi időkben
azonban ez már nem csak az ő szórakozásuk:
csatlakozott hozzájuk néhány versenyző a föld
alatti vállalatoktól is, akik így vadonatúj techno-
lógiaival tesztik még izgalmasabbá a futamokat.
A játék atmoszférája – mint látható – egy kicsit
Mad Maxes beütésű: lepusztult utcákon, kopár vi-

láblak mutatják, hol
is van a pálya nyomvo-
nala. A második verseny még mindig csak bemele-
gítés: egy stadionban, egy sima, kör alakú salak-
pályán barátkozhatunk az irányítással. Ezt követő-
en egy régi duzzasztógát körül rendezik a követke-
ző futamot: ennél a pályánál a szó szoros értelmé-
ben fakra fogunk mászni. Mármint a gát falára, mi-
vel a centrifugális erő teljesen feltapaszt minket
az egyik kanyarban. Persze óvatossá kell ebből a
kanyarból kijönni: ha túl gyorsan szágonyba fordulunk

le, könnyen a fejére állhat a jár-
gány. Mondjuk az ilyen kellemet-
len esemény sem jelent külön-
sebb gondot, ugyanis az autók
mindig talpra állnak – csak az
idővesztés nem elhanyagolha-
tó. Ugyanitt veszélyes még a
leszakadt autópálya is! Ha
rosszul ugratunk, átrepülhetünk
a gát fölé, s visszakarölünk a
gát lábához. Amennyiben már
megnyertük a három menetes
Novice bajnokságot, a haladó
szint negyedik színhe-
tye egy sziklás terep,
kellemetlenül kanyar-

gó szerpentinrel, és beláthatatlan ala-
gutakkal. Az utána következő bánya
olyan pálya, ahol jól oda kell figyel-
niünk, merre kanyarodunk. Betévedhe-
tünk például a bánya melléképületei
közé, vagy elkeveredhetünk a meddő-
hányók között. (Eleinte jó megoldás,
ha az előttiünk haladókat követjük.) Ha
már az Expert fokozatnál járunk, mind-
ezek után egy téli pálya jön, az elma-
radhatatlan hegyekkel és barlangok-

PowerSlide

WHEN THE WORLD GOES BAD
THE BAD GO RACING

Buggyant Buggyk

Usziknál ezt hívják
"bukófordulónak"



is sikerül győzniük: ez esetben aktívá válik az
örülten kemény insane fokozat, továbbá megkap-
juk a poén kedvéért a bompályát. Egy másik bó-
nuszpályát egyébként az Advanced fokozatért is
kapunk: jókora terepen ugratókkal és egyéb kasa-
kadőröknek való kellekkel szórakozhatunk. A
pályához hasonlóan a jobb autót (és versenyző-
ket) szintén csak szorgalmas munka árán kapjuk
meg, magyarul csak később lesznek választhatók.
Ez a bajnokságokon kívül vonatkozik a különálló
futamokra (Single Race), és a stopper elleni Time
Trials módra is – bár ezt a gyakorlott versenyzők-
nek talán már nem is kell mondani.

A város ugyan kicsit kihalt, de
a jelek szerint néhány spray
boy még lakhat benne



Power Slide

FEJLESZTŐ: Ratbag
KADÓ: GT Interactive
WEB: www.ratbaggames.com
MÉG EGY LÉNYEG: megjelent

Ketjere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P233, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: Modem, Internet, LAN (12 fő)

Kulcsfontosságú

Látványosság
Képfelbontás
Színgyorsítás
Zenebóna

Summa summarum

A kifinomult intelligenciájú ellenfeleknek
köszönhetően jó ideig élvezetes versenyjáték

végítélet

90%

Krisztus után 3000-ben járunk. A világot már rég nem az emberiség uralja, hanem kilenc szuperkomputer, melyek intelligenciája messze meghaladja a néhai tervezőikét. Tudják mindazt, amit az ember valaha tudott, sőt még érzésekre is képesek, így tehát tisztában vannak vele, mi a félelem, a gyűlölet, a boldogság, és még az unalmat is ismerik. Az utóbbi küzdésére az emberi nem egyik legkedvesebb és legveszélyesebb szokását vették át: a versenyzést. Egészen rendkívüli autókat fejlesztettek ki, melyek a legféltettebb földi állatok vonásaival rendelkez-

gombot, a támadásunk annál erősebb lesz. Például ha egy célkövető rakétát gerjesztünk, akkor az nem az előttünk lévőre, hanem a mezőnyt vezető kocsi-ra fog ráállni. Hasonló a helyzet a sima lövedékekkel is: alapvetően négy "kicsit" tüzelhetünk velük, de ha "izzítjuk" a dolgot, csak egyet - de az nagyon lesz. Továbbhaladva az eszkö-

sodpercre kivonja az arra haladót a forgalomból.

A pontozásos rendszerű bajnokságnál négy egyre nehezező kupán indulhatunk, plusz még van egy testreszabható kupa is, ahol magunk állíthatjuk össze a "menetrendet". A futamokon csak az első három a továbbjutó, bár néha a negyediként is

hosszas értékelőt írunk; az elmondottak és a képeink alapján gondolom már úgy is kialakult a véleményetek. Igaz, a grafika azért mozgásban az igaz: a városban például óriási ventilátorok forognak, a kocsik pedig mindenütt szépen árnyékolnak. A játéknak egyébként már a PlayStation-verzióját is teszteltem, és ennek kapcsán annyit elmond-



Állati masinák

nek. Ráadásul a versenyzők számára a fegyverhasználat is megengedett: az ellenfeleket nyugodtan le lehet süpörni az egészen vad kiképzésű pályákról. Embereknek itt már tényleg nincs versenivalójuk - legfeljebb a távolból figyelhetnek...

Nos, a történet vége mondjuk csak félig-meddig igaz, hiszen az Ubi Soft abban a kegyben részesít minket, hogy az egyik szuperkomputer autóját végül mégis egy földi halandó fogja irányítani.

A kilenc autó egyikével kilenc cseppet sem egyszerű helyszínen lehetünk látogatást: a pályafutásunkat őserdei azték romok között kezdjük, majd a legnehezebb bajnokság végén egy sötét, piszkos városban fogjuk befejezni - az átmenetet ezek után mindenki elképzelheti. Tényleg van minden: kanyon, havas hegyvidék, de még tenger alatti úszkálás is. A pályák két szempontból is kihívást jelentenek: a kocsik ugyebár egy kicsit csúsznak, és ezért az össze-vissza kacskaringózó út követése már eleve nem könnyű, és ohhoz jönnek még az elágazások, amelyeknél csakis tapasztalatunkra támaszkodhatunk: be kell gyakorolni, melyik útvonal fekszik jobban.

A már említett fegyverek a WipeOut mintájára működnek: meghatározott pontokon jelennek meg a cuccok, melyeken egyszerűen csak át kell haltnunk. Egyszerre két fegyver lehet nálunk, amik közt - egy külön gombbal - menet közben válthatunk. Hátrafelé is lehet tüzelni, tehát a hátránézet gombja sem csak a tájékozódás miatt lett kitalálva. Minél tovább nyomjuk a tűz-

gombot, van pajzsunk, amelynek használata közben más fegyver nem vehető be; van bumeráng, ami addig kering körülöttünk, ameddig nem talál egy célpontot; és van - szintén választható fokozatokban - turbó is. Egy külön műverszám az időzített bomba, ami azonnal aktiválódik, amint felvetjük. Ez egy igen vicces szerkezet: mielőtt a visszazámlálás befejeződné, gyorsan át kell passzolnunk valaki másnak. A túl nagy sietség persze nem kimondottan jó, hiszen akkor az ellenfeleink esetleg még marad ideje visszapasszolni.

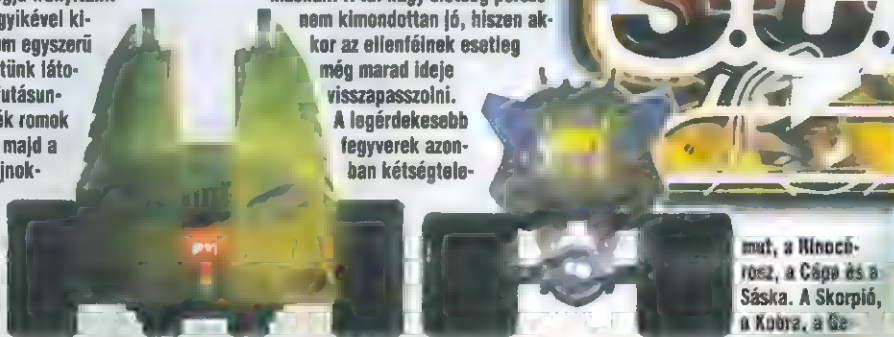
A legérdekesebb fegyverek azonban kétségtelenül azok, amiket úgymond előre kell küld-

van még esélyünk, ugyanis az extra teljesítményekért (például egy körrekordért) bónuszpontokat is begyűjthetünk. A nehezebb kupára való áttérésnek alaposan megkérjük az árát: csakis bajnokként léphetünk tovább.

Az autók közül mindjárt az elején választható az Oroszlán, a Mam-

hatok: a PC verzió is legalább ugyanolyan jó lett. Csak azt sajnálom (és egy kicsit furcsálom), hogy nem lett jobb. A program ugyanis megköveteli például a 3D-kártyát, ám ennek ellenére mindössze alapvető effekteket lát-

SCARS



Ez az időzített bomba még a tenger alatt is bombázó vicc

A Nosztyi fiú esete a Tóth Ágassal...



nál azok, amiket úgymond előre kell küldnünk a pályára. Lerakhatunk stopptáblát, ami áthatolhatatlan falat képez, energiagyálat, ami megbénítja az áldozat irányítását, és végül mágnes, ami néhány má-

mut, a Kinocórosz, a Cága és a Sáska. A Skorpió, a Kobra, a Gepárd, és végül a csúcscsúper Leopárd majd csak a Challenge mód teljesítésével lesz aktív. A Challenge módnál

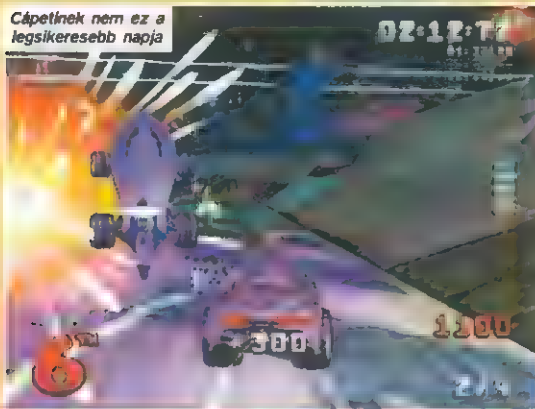
párbajban kell elnyernünk az autókat, vagyis egyetlen ellenféllel kell megküzdenünk. A felsoroltakon kívül még két játékmód választható: az időmérő futamok, ahol a legjobb időnk szelleme ellen versenyezhetünk, és végül az osztott képernyős két játékos mód. Ez utóbbi két módnál, illetve a Custom kupánál természetesen a pályát is magunk választhatjuk meg, sőt még a napszakot és az időjárást is előre "megrendelhetjük".

Azt hiszem, a S.C.A.R.S.-ról nem kell

ni. Semmi plusz látványosság vagy szolgáltatás - még hálózati üzemmód sincs.

V.Z.

Cápetnek nem ez a legsikeresebb napja



A tettes és az áldozat - SCARS-minidráma egy gyors felvonásban



S.C.A.R.S.

FEJLESZTŐ: Vivid, Ruigh

KIADÓ: Ubi Soft

WEBSITE: www.ubisoft.co.uk

MEGJELPÉSE: megjelent

Kétjére

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32 MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D

Multiplayer: 2fő/gép

Kétféle

Látványosság

Játszhatóság

Szávatosság

Zenebóna

Summa summarum

Kellemes kis Mario Kart-utaztat, némi cyberpunk beütéssel

végítélet

82%

Hornet's Nest

FEJLESZTŐ: Microgram
KALO: Microgram
WEBSITE: www.microgram.co.uk
E-MAIL: info@microgram.co.uk

Minijegyzék:

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200+, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx, Power VR
Multiplayer: modem, LAN, Internet (8 fő)

Minijegyzék: Hardver

Processzor	486	50
Memória	32	50
Lemez	330	50
Modem	14.4	50

Summary

Egy közepes számítógép szerűség - se több se kevesebb

végítélet

74%

Vadász pilóta – a játék magyarra fordított neve, amit rádió reklámban népszerűsítene, azonnal egy szimulátor programként jelenne meg előttem. Talán a mélyen tisztelt főszerkesztő is hasonló érzékeslődésen esett át, amikor rám osztotta ezt a feladatot. **NOVEZOTTI SOSEM TÉVED!** – MTF) Életemben először írok olyan programról, amelyik nem is szimulátor, hanem egy külső nézetből (hátról) látott repülőgéppel történő, izzig-vérig lövöldözős játék.

A bevezetőmből az érzékenyebb olvasók biztosan kiérzik, hogy az *Aquila non captat muskas* (Sas nem fogdos legyeket) bűnös, lefitymáló nagyképűségével vettem kezembe ezt az aprócska programot. A ki-

mum Windows 95-öt, 166 MHz-es Pentium, vagy K6 processzort, 16MB RAM-ot, 2MB-os PCI videokártyát, a merevlemez 85 MB szabad, tömörítetlen helyet követel magának. Melékesen a program támogatja a 3D-gyorsító kártyákat is. Gépigény alapján már egy átlagos szimulátort is írhattak volna, gonoszkné, ha időközben nem kedvettem volna meg Electronic Artsék szösszenetét. Az egyszerűség ellenére, illetve az erős háttértámogatásnak köszönhetően az ellensé-

len. A felhasználói füzetecske egyébként időnként emlékeztet egy poénygyűjteményre. Remélhetőleg a fordítást végző dr. Úr szándékosan fogalmazott úgy, ahogy. Pl.: "Baráti célpont befogása" az én átiratomban: anyós szeretgetés kisbaltával. Aztán: "A számítógépen kétféle számbilentyűzet is található, ezért bizonyos esetekben

A kézikönyv hiányosságai miatt a programozók nem okolhatók, amit megszerettem a Fighter Pilotban azért pedig dicséretet érdemelnek. A programban nem csak mi, és ellenfeleink vannak jelen, hanem a munkánkat segítő társak is. A

Nomen est omen

adó egy általam egyébként tisztelt, nagy múltú cég: az Electronic Arts. Ismerve eddigi tevékenységüket, a puritán külső, amely első látásra engem is megtévesztett, egyfajta szándékos fricskának, jópofa poénnak tűnik, az egyre szebbet, egyre tökéletesebbet, "kerül amibe kerül, nem számít", kléselődött viadalban. Fricska a konkurenciának a fogyasztói ár is, mely jóval olcsóbb a megszokottnál. Jópofa poén a vásárlónak: a dobozát kibontva is "csak" egy CD-t, és egy magyar nyelvű, felhasználói kézikönyvnek bevezető vékony, de vaskos poénoktól dagado füzetecske talál benne. Furcsa: korunk számítógépes ellentmondásaira rámutató ironikus tényként is feltehető, hogy ez a "rút kiskacsa" is min-

ges repülőgépek szépen kivitelezettek, az égő, füstölgo látványuk megragadja a játékos képzeletét. A kuldeteseket megnehezíti, hogy jól álcázott (pl. egy hegy ha-

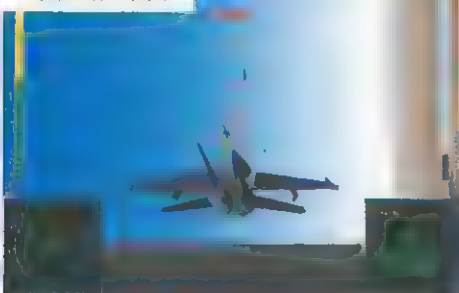
még ezek között is különbséget teszünk, a számozott funkció billentyűket pedig minden esetben "funkció", vagy F(szám)-mal jelöljük, a "fogalmi dugó" elkerülése

térképről azért tudjuk leolvasni az ellenfelek helyzetét, mert az AWACS ezt lehetővé teszi. Elvesztése tehát ha nem is tragédia, csökkenti kiterjesztett képességeinket. Kísérő gépeket is rendeltek mellénk, melyet az általunk megjelölt célpontra tudunk küldeni. Hatékonyabb lesz a támadásunk, de bizonyos esetekben a léghárítás is zavarba hozható, ha nem engedjük pusztán magunkra összpontosítani. Elektronikai zavarást végző (EF-111) repülőgép is a segítségünkre van, hatását kevésbé éreztem, viszont nem árt tudni, hogy összekadhatunk vele.

A program fő erőnyének nemes egyszerűségét, és nem cirkalmazott szépségét tartom. Szimulátor kedvelőknek nem, inkább játéktérmi lövöldözős automaták barátai körének figyelmébe ajánlom.

Sz.JVC.

A program időről-időre hasznos jótanácsokkal kedveskedik nekünk



Hopp! Míg nem figyeltem, megnyertem a dolgot

sadekba rejtett, csak egyetlen szögből támadva elérhető, a légvédelem által re-mekül fedezett) földi célpontokat kell a játékosnak leküzdenie. Bár pilótafülkét nem tartalmaz a program, olykor-olykor remekül be-

le lehet feledkezni a felhőtlen lövöldözésbe. A leginkább az zavart a játék során, hogy az orrom előtt illegő-billegő makettet nem tudtam a képernyőről leírni – bár a kézikönyvecske szerint ez lehetséges az "a-1" már önmagában is meglepő billentyűzetkombinációval, amely a valóságban az "Alt+F1" lenne, – ha nem kellene az Altot folyamatosan nyomva tartani, miközben a kormányzás lehetet-

A feladatot nem kellett volna ennyire részletezni, elég lett volna egy "Destroy evrythng"-szerű elgázítás is



véggett." Különösen izgalmas feladványnak számított a "Hat(Hüvelykgomb) fel W" és társai jelentésének megfejtése. "... a gépelés után üsd le az e-1"-ből arra következtek, hogy aki az Enter billentyűt kis "e"-vel jelöli, maga sem tudja, miről ír. A cikizést befejezve még egy kedvenc mondat: "Ez a helikopter teljesen fegyvertelen, feladatot megvédeni, hogy túlélje az adott küldetést." Gratulálunk a magyar nyelvű kézikönyv szerzőinek. A Falcon 4.0-ban leírtakra utalva a kézikönyvek hasznosságáról: ezt a játékot mondjuk nem a kézikönyv miatt érdemes megvenni...

Fighter Pilot

FEJLESZTŐ: Originus
KADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.fighterpilot.com
MÉG TÖBBET: megint

Követelmények

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: nincs
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN (216)

Kézikönyv

Hasznos tanácsok
Játékos útmutató
Szavatosság
Tudj meg még többet

Szöveg

Néha de jó is egy kis onfeledt piff-paff-puff!

83%

Több havi repülő-alkalmassági jogosítvány megvonás után ismét lehetőséget kaptam, hogy "gépbe" szálljak, és megoszthassam veletek élményeimet. Kíéhezetten csaptam le a Falcon 4.0-ra, és teljesen el voltam kápráztatva, hogy az egykori "dugattyús" számítógépem által produkált látvány után mire is képes egy "sugárhajtású". Természetesen a

val jó öreg mezei joyom kényszeredetten vettem elő, amitől újraindítás után azonban pörgött a Súlyom, akár valami 40 fokos főzőerő reklám lenne, mert a joyt sehogyan sem lehetett bekalibrálni. Telefon K. Gergő barátomnak. A Falcon 4.0 varázsszökevényként hat, futva közeleg, hátizsákjában egy professzionális "botkormánnyal". Az F-15 Talon joystick már remekül "veszi a lapot",

semmi probléma, a Falcon idomított súlyomként uralja a kék eget. (Később rájöttünk, hogy mégis csak lehet a billentyűzetről is vezetni a madarat (Setup-Controllers-Load-Laptop), természetesen (!) jóval lassabban reagálta le mozgataimait...) Még mindig az első benyomásoknál tartva, mintha egy kicsit hosszabb ideig töltögetne a megszokottnál: mintha a felgyorsított idejű játék lenne a realisztikusabb (nem a grafika "szaggat", in-

ságom zavar, hogy egy hét ismerkedés után, még mindig ismeretlen a funkciók többsége!) Zenebonailag az összekötőzenék közül nekem az ui5.wav (lo-
op) tetszik a legjobban, bár a slágerlistákra a program zenéi közül tudom, hogy nem ez kerülne fel. A hanghatások jók, de egyébként semmi extra különlegesség, amire az ember olyan nagyon felkapná a fejét – leszámítva persze azt az effektneként említett erdekes kis hangot, amit csak egyetlen egyszer sikerült elcsipennem a programból.

ramba, vannak-e unalmas részei, tudnák-e vele akár egy fél év múlva is játszani? Ezt a szempontot talán még egyetlen tesztelés során sem helyeztem ennyire előtérbe – most is azért teszem, mert úgy gondolom, hogy mire profi módon tudjuk ennek a szimulátornak minden egyes feladatát végrehajtani, addigra hónapokat kell a "fedélzetén" eltöltenünk. Ez az ára, ha túl jóra írunk meg egy szimulátort – elveszti a "játék" jellegét.

Nos, a kuldetések hangulatára nem lehet panaszkodni, izgalmasak, érdekesek, változatosak, összetettek voltak. Bár surrún észreveszem, hogy alapvetően nem a feladatra koncentrálok, hanem "örömpapulok". A talaj szépségeiben gyönyörködöm. A doboz tartalmánál külön kiemeltem, hogy egy koreai térkép is a tartozékok része, melyből már gondolhatják a rutinos olvasók, hogy a szimulátor helyszíne mi is lehet. A helyszínből következően igen érdekes, muzeális jellegű (vagyis a modern környezetben nem

Nna, ezt a szerény feladatot még elvégezem, aztán jöhet a vacsi!



káprázathoz – nemcsak – az eddig használtnál nagyságrendekkel jobb hardver, hanem a fantasztikusan el-

getne a megszokottnál: mintha a felgyorsított idejű játék lenne a realisztikusabb (nem a grafika "szaggat", in-

VÉGRE ISMÉT SÓLYOMSZÁRNYON! FALCON 4.0

talált szoftver is hozzájárult, mert a Falcon 4.0 szinte tökéletesre sikerült.

ELSŐ BENYOMÁSOK

Az installálással, memória- és hardver eszközök illesztésével és az egyéb nyálánkságokkal most semmi gondom sem volt (kezdenek beigazolódni az öreg Bill elképzelései?!), bár az első repülésen csak utasként nézelődhettem, mert billentyűzetről (a pedálok kivételével) nem fogadott el semmilyen kormányparancsot. Mondjuk én billentyűzetről jobban szeretek repülni, szó-

kább a "lassított" felvétel vált normál lejátszásra az időgyorsítással). Az alattunk elúszó táj fantasztikus, az eddig látottak közül a legszebb, még alacsony magasságban sem veszít sokat a varázslatból. A műszerfal is a megszokottnál jóval részletgazdagabb, a két oldalsó panelen található kapcsolók is "klattyinthatók", teljesen odáig vagyok tőlük, végül az egy hetes tiszteltkörözgetés után – amikor mr. CoV rám telefonált a cikk leadásának háttérje miatt – jövk rá, hogy legálabb annyira zavarnak, mint amennyire tetszenek. (Pontosabban a tudatlan-

Egy picit úgy érzem magam, mintha egy hétre bejártam volna valamelyik középiskola egyik osztályába, és most arról kellene erettségű dolgozatot írnom, hogy milyen volt az ebben a suliban eltöltött 4 év...

Jóval több van ebben a programban annál, hogy egy hét alatt bárkinek kiadná magát. A tesztrepüléseket, nagyobb részt az Instant Action menüben végeztem. Az ellenfél hatékonyságát kevésbé mértem, bekapcsoltam a "sérthetetlenséget", ennek ellenére bádoglyuggató hang jelezte, ha egy-egy géppuskasorozat (elvben) végigverte a gépem. Elsősorban az érdekelt, hogy mennyire lehet belefeledkezni a prog-

szokvány) ellenfelekkel is találkozhatunk a levegőben: Il-28, MiG-19, Tu-16, Szu-25. A különböző "effekt" maximális élethűsége is említést érdemel: az Il-28-as farok-lövése még zuhanás közben is képes veszettül és ránk nézve életveszélyesen tüzelni, egy ronda kis békát (Szu-25-ös) közvetlen közelről darabjaira aprítva pedig hallani lehetett egy felém száguldó test (a pilóta) háborzongató halálsi-

Az ördögbe! Már megint elejtettem pár dolgot...



Az egyik legszebb effekt: a kabintetőben tükröződő önarcképünk

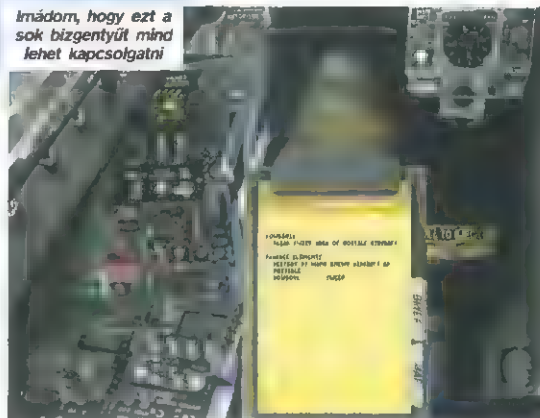


kolyát. A kabin plexijéről visszatükröződnek a műszerek, ha felnézek, szemezhetek sisakba burkolt önmagammal. Külső nézetben az élesebb manővereket követően megjelenik a szárnyakon az áramlásleválás, a földbe csapódó rakéták, bombák helyén izzó kráterek jelzik a "találást". A MiG-29-es hajtóműve

szeretettel olvasgatom tehát, és most is, amikor vissza kell majd adnom, ezt talán jobban fogom sajnálni, mint magát a programot. (Vagy lehet, hogy éppen emiatt fogom majd megvenni?) A fedőlapot leszámítva fekete-fehér a könyv – ez azért sajnálatos, mert az egyes fejezetcímeket gyönyörű F-16-os fotók díszítik, melyek színesben még szebben mutattak volna. Több esetben is leírtam már, hogy véleményem szerint a szimulátorok sok esetben éppen a mellékelt kézikönyvekkel együtt érik meg az árukat. A műszerfal, illet-

bal szélén egy függőleges csíkban megjelenik a műszerfal és a kaptulülés között lévő plexi tető, hogy a fejünk fölé kerülő, a látómezőnkől kicsúszó ellenfelet szemmel tudjuk tartani. Szintén a program nagy újtása az ACMI (Air Combat Maneuvering Instrumentation) menüpont, melyben a teljesített feladatot elemezhetjük, nézhetjük vissza különféle nézőpontokból. Az ACMI egyébként egy létező rendszer, melynek mérete akár egy kivehető nyíró-dobozé, és mindenféle okosságot rögzít, hogy leszállás után a szerencsétlenkedő pilóta hibáit elemezgethessék mások okulására.

Imádom, hogy ezt a sok bizgentyűt mind lehet kapcsolgatni



ki győztesen. Ismerve az ország anyagi helyzetét, a döntésnél (feltehetően) lényeges lesz a gépek darabonkénti ára (is), márpedig akkor az F-16-os lesz az esélyesebb. Érdekes lenne egyszer egy pilótával felülni beszélgetni arról, hogy egy Falcon4.0 színvonalú szimulátorprogramot milyen szinten tudnának (vagy nem tudnának) használni a képzésben. Számomra azt jelentette ez a program, hogy egy kicsit jobban beléltam abba, mit jelent az F-16-os technika, azon belül is az F-16C Block

Mostanában így pecáznak Korea környékén

ugyanúgy füstöl éles manővereknél, mint a valóságban, többször is ez árulta el a valóságos helyzetet. A mögém került MiG-23 nagy állásszogu (lassú) repülésnél kénytelen volt beelőzni, farba is durrantottam, minekutána szemelt gyönyörködött a füstfodrokat eregetett és megtört a MÉH-be. Apróság, nem is hibaként említem, de ha a kabin-

ve az oldalt található konzolok rendkívül részletes kidolgozása miatt a könyv tanulmányozása, többszöri átolvasása nélkül szinte lehetetlen lenne némely műtyurke funkciójának kitalálása. A részletes műszerismertetés túl, a kezdőkre is gondolva, ábrákra keresztül magyarázzák el, mi történik, pl. ha a jojt elmozdítjuk valamelyik irányba, vagy a különböző murepülő típusokat hogyan célszerű végrehajtani. Megtudhatjuk a leszállás szabályait, mikor, melyik műszerről, milyen adatok olvasása mellett fogunk majd puhán talajt. A rádió-navigációs, lokátor-, és MFD-üzemmódokat ugyanúgy megismertetik velünk, mint a különböző rakéták, vagy bombák használatát. Hetekig el lehet szórakozni a légi tankolás művészetének elsajátításával, mire rutinosan bele tudjuk bökni a tankergép fullánkját Falconunk gerincébe. Külön fejezet foglalkozik azal, hogyan tudjuk kikerülni, a ránk indított rakétákat. A programban található egy nagyon érdekes, újszerű nézet is: a műszerfal mellett, a képernyő

A menüben életszagú forgatókönyvét találjuk egy Észak-Koreával megvívott háborúnak. A napi politikát figyelve sajnos nem is olyan hihetetlen a történet, egy jobb sorsra érdemes nép (mely kis híján éhen hal) merész vezetői atombomba előállításán fáradoznak, amit persze az Egyesült Államok nem nézhet jó szemmel. A programban – hogy szalonképebb legyen a dolog – a pirosak nem elégszenek meg a "házi vegykonyhában" való kotyvasztással, hanem le is rohanják a kékeket, akik ellentámadásba átcsapva, ultramodern fegyverekkel megverik a legalább félévszázados lemaradással, de mennyiségi fölényrel rendelkező oktondikát. Személy szerint szívesebben harcolnék drogbárók felhízalt csapatai ellen, mint az éhségtől karikákat látó pilóták ellen, de ez van. A katonákat különben sem azért tartják, hogy a nagyokos politikusok helyett gondolkodjanak, hanem hogy végrehajtsák azok parancsait.

Számomra ebben a programban sokkal érdekesebb a küldetések, a harcoknál a minden eddiginél részletgazdagabb gépbelső. A táj kidolgozottsága, és úgy általában a "látvány" miatt már-már (bár ettől azért – tudom – még mindig messze vagyunk) egy valódi szimulátorban érezhetjük magunkat.

Bár bölcs politikusaink egyre csak halogatják a vadászgéptender kiírását, egyszer mégiscsak szint kell már vallaniuk végre. A világ legnagyobb meglepetése lenne számomra, ha a szóba jöhető vadászgéptípusok közül, nem a két amerikai típus egyike kerülne

Most mondjátok meg: hát nem szebb, mint a Claudia Schiffer?



52-es model. Amíg eddig csak a Hornet (F-18) volt számomra "AZ Isten", most megnyugodni látszik, hogy ha a másik típus lenne a nyerő, sem lesz nagy baj. Ez is ugyanolyan kondenzcsíkot fog húzni az égen, csak egy kicsit vékonyabbat.

St.JVL

Csak mindent a maga idejében: most jön a kigurulás, aztán a felszállás – odafele pedig a begurulás!

látható jojt fogó (számítógépes) kezem is elmozdulna kormányzás közben azt a pár centit, az már maga lenne az Éden.

A KÉZIKÖNYV

Már installálás közben – esetleg előtte is – szeretem áttanulmányozni. Sok mindenre lehet következtetni a tartalmából, eddig csak egyszer fordult elő, hogy nagyságrendekkel volt jobb a kézikönyv magánál a programnál. Nagy elő-



Falcon 4.0

FEJLESZTŐ: Microprose
KIADÓ: Microprose
WEBSZITE: www.microprose.com
MÉG JELENES: megjelent

Retütere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN (216)

Külső információk

Látvány, szag, életszerűség, szavathosság, zene, hangulat

Szövegösszefoglaló

Olyan, akár egy szépségverseny: gyönyörködni lehet benne, de nehezen megközelíthető

Végítélet

93%

Ha közvéleménykutatást kezdenénk az utca emberével arról a kérdésről, hogy szerintük melyik állam rendelkezik a világ legjobb légierejével (szándékosan pongyola a megfogalmazás), majdnem biztos, hogy csak a témával behatóbban foglalkozók listáján szerepelne az első három helyezett között Izrael légierejének, az IAF-nak neve. Amikor először olvastam róluk (jó pár évig volt ez tabu téma nálunk), engem is meglepett a dolog. Átgondolva Izrael történetét, minden bizonnyal a világ egyik legnagyobb harci tapasztalatával rendelkező, az egyik legharcedzettebb légierő az IAF.

Minden megjelenésre váró szimulátor híre fel szoktam kapni a fejem, az IAF esetében pedig ez fokozottan volt igaz. Nagyon-nagyon drukoltam a Jane's programozóinak, hogy ha már ekkora fába vágják fejszéjüket, csak el ne szúrják valahol. Örömmel jelenthetem az olvasóknak, remek munka került ki a kezük alól, olyannyira, hogy akit nemcsak a látvány, hanem a tartalom esetleg még jobban érdekel, annak (ugyanazért az pénzért) minden bizonnyal az imént tesztelt Falcon 4.0-nál is kedvesebb lesz ez a program.

Kezdjük a szokásos dobozleltárral: 2db CD, egyik a játékot, a másik az IAF történetét tartalmazó történelemtár, hasznosabbnál hasznosabb táblázatokkal, filmbetétekkel, képekkel. Akinek még ez sem elég, annak (szemben a Fighter Pilotban találttal) egy nagyon korrekt magyar nyelvű, 11 oldal terjedelmű kézikönyvvel is kedveskednek a forgalmazók. Nagyon szeretem olvasgatni, mégsem jellemző rám, hogy mint egy "igazi" könyvet, az elejétől a végéig elolvassak egy kézikönyvet. Most azonban ez történt. Az érdekesebbnél érdekesebb fejezetek közül elsősorban az Izrael és az IAF fejezetet emelem ki, ahol a bevezetőmben említett megállapításra kapunk ékes bizonyítékot. Mivel a téma érdekel, ismertem már a történelemből néhány fejezetet, de így összefogva, meg határozottabban, meg nagyobb tiszteltetel xerdeniő kép tarult elem. Ha már képekről beszélek - míg a nem feleltem meg az a pilóták adatlapjainak a saját BMP formátumú digitizált fényképeket is a programba integrálhatjuk.

A játék lehetőségeinek smertelésére kínálkozó legegyszerűbb módszer a fomenü pontjainak szemezése.

Training (gyakorlás): 11 részből álló bevetéssorozaton keresztül sajátíthatjuk el a legfontosabb fogásokat. Nagyon-nagyon élveztem, hogy különböző típusokon is kipróbálhattam ugyanazokat a feladatokat. Mirage III, Kfir, F-4 Phantom, F-4 2000, F-15, F-16, és - végül - a Lavi fedélzetén is ott lehettem, meg ha csak játék formájában is. A képzést kétféle kurzuson végezhetjük: Basic Course az alapképzést (felszállás, utvonalaipülés, műszerismeret, leszállás) adja, míg a Combat Course a harci kiképzésért (légi harc gyakorlás, vadászbombázó feladatok, támadások elhárítása, kísérők irányítása, kötelekreplés) felelős.

Campaigns (hadjáratok): valamennyi történelmi hadjáratban részt vehetünk; de ezeken túlmanően több a programba elképezhető eseményekre is gondoltak a szerzők (pl. Iraq). A történelmi hadjáratok, és a multiplayer bevetések bármelyike, köztes időben bekapcsolódva is lejátszható. A jövőben játszo-



Szoros "családi" kötelék: papa, mama és a gyerek

dó hadjáratokban csak minden sikeres bevetést követően léphetünk tovább. A feladat választást követően a Tactical Display (harci cászati megjelenítő) segítségével megtörténik az eligazítás. A kötelékek helye, összetétele fix, de hogy melyik kötelékbe kerüljek, én legyek-e a vezérgép, az választható.

Scramble (emelés és célra): Riasztás ismeretlen támadó ellen, a céladatokat felszállás után kapjuk meg rádión. A nagy stratégák tervezgetéselt itt keresztbe húzza az élet, az improvizatív jellemek kerülnek előnybe. Ha a rádiót elfelejtjenék bekapcsolni, a képernyő bal felső sarkában megjelenő szöveg is tartalmazza az üzeneteket.

Multiplayer (hároszati): majd egyszer ezt is kipróbálom.

ügyi gyűjtő", az elért teljesítményekkel. Preferences (beállítások): számítógépünk képességeihez tudjuk optimalizálni a programot. Ezen kívül van még egy Quit pont is, de - tekintve a program minőségét - ez nálam csak a lehető legutolsó esetben került használatba.

hogy azonosításkor, ronccsa lövésük előtt ismerősként üdvözlőhessük őket; a BRIEFING az eligazítás, azaz a feladat szöveges meghatározása; míg az ARMING ponttal kiválaszthatod, mit szeretnél magaddal vinni. A Toggles kapcsolókkal a waypointok és a kötelékek beállítását végezhetjük el.

ARABDARAB



IAF

Mission Creator (küldetés tervező); finomíthatjuk a meglévőket, vagy új, a saját szájzínünknek megfelelő bevetéseket tervezhetünk. Ezen túlmenően, az ellenfél oldalán is kipróbálhatjuk, milyen lenne a kék mező átcsérelni vörösre. Természetesen ekkor lehetőség nyílik az ellenfelek két típusának, a MIG-23-nak és a MIG-29-nek a kipróbálására is.

Reference (ismertetők): a programban (friends, barát, foe, ellenfél) szereplő fegyverek, típusok, smertető.

Pilot Records (pilot eredmények): személy-

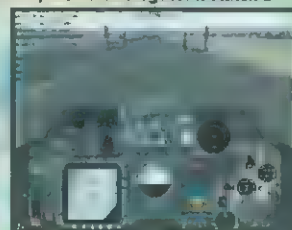
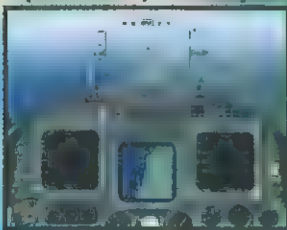
ISRAELI AIR FORCE

TACTICAL DISPLAY (Hadműveleti terv)

A játéknak ez a része a feladat átvételekor és tanulmányozásakor, de repülés közben is (Esc) állandó információval szolgál. Jelzi az eredeti feladattól történő eltéréseket, mutatja a társ-kötelékek helyzetét, illetve menet közben is átrendezhető vele a formáció. A FLY opcióval állítjuk be, hogy a formáció mely gépében kívánjuk végrehajtani a bevetést; a VISIT a te-reptárgyak, eszközök szemrevételezése, pl.

TACTICAL MAP (Hadműveleti térkép)

Akár a bevetés sikere is múlhat azon, mit, hová, és hogyan jelöltünk be rá, még a tervezés kőszében. Érdekesége a játéknak, (ennyivel jobb nekünk, mint a valóságban az igazi pilótáknak), hogy a vezérgép megsemmisülése után átkerülünk a kísérő gépre. Az "irányítható" gépekre kattintva, a fedélzetükön találjuk magunkat, a "nem irányítható" objektu-mokra kattintva, azok szemszögéből láthatók a



Az utóbbi időben kicsit kevesebbet játszottam repülőgép szimulátorokkal, nem is igazán az érdeklődés lankadása miatt, sokkal inkább azon prózái okból kifolyólag, hogy otthon figyelő konfigurációs nagyságrendekkel multa alul a manapság megjelenő játékok igényeit. Pontosabban a minimálisakat még úgy-ahogy kielegítette, de a gonosz fejlesztő bácsik az úgynevezett minimális igényeket úgy határozzák meg, amint még úgy-ahogy elkerreg a játék – márepedig elég illúzióromboló, amint egy egyébként nyilván csodaszép cucc másodpercenként egy frame-es képfrissítési sebességgel – szó szerint – kerreg. Karácsony alkalmából azonban magamat is megleptem egy-két aprósággal, így amikor kitájtattuk, hogy a mostani számban berepüljük az utóbbi idők szimulátor-termését, akkor magamra is gondoltam. Mivel már a régi szép Amigák idők óta a szívem csücske, az elsődleges célpont volt a Falcon 4.0, de midőn a dobozát véletlenül a lábamra ejtettem és az eltört né-

dásgépiük arra, amely távolabbi célpontok esetében az egész bevetés alatt megfelelő fedezetet biztosítana a bombázókötélnek;

- az 1944-45 folyamán lezajlott terrorbombázások pedig az előző stratégia csődjé folytán a polgári lakosság ellen zajlanak. A szövetségesek már rendelkeznek azokkal a vadászgépekkel, amelyek a bevetés teljes ideje alatt képesek fedezni a bombázókötélket, viszont a németek is új fegyverekkel lepik meg őket: védekezésben bevetésre kerülnek a Me-262 sugárhajtású vadászgépek, támadásban pedig a V-1 repülőbombák.

A játékban a választott időszaknak megfelelő vadászgépeket repülhetünk, de célpontként természetesen taktikai és stratégiai bombázók is feltűnnek. A teljes szereplőgárdával a főmenü View Objects pontjában ismerkedhetünk meg a résztvevők nemzetisége szerinti lebontásban. Ebben a tekintetben a szerzők maradtak a "slágergyanús" (azaz mindenki által le-

meztaláljuk a B-17 Flying Fortress, a B-24 Liberator és a B-26 Marauder bombázókat. Impozáns felsorolás, szó se róla, a legnagyobb nevek között mindenki itt van. Persze ha nagyon kukacoskodni akarnánk, akkor esetleg mérgeledhetnénk, hogy a RAF gépei kicsit háttérbe szorították: ha már stratégiai légi hadműveletekről van szó, akkor nem igazán a taktikai célpontok ellen bevett Mosquito kíváncsokra főszerelőnek, sokkal inkább a Vickers Wellingtono, vagy az Avro Lancasterok, amik mintha kimaradtak volna – de ne legyünk maximalisták.

LEJÁTSZÁS

3. SZÁM

Egy ilyen játéknál rendszerint egy nagy dilemma áll a fejlesztők előtt: lövöldözés akciójátékot csinálja-



A szépségverseny első helyezettje kétségkívül a Mustang. Most éppen otromba rakétákkal a hőn alatt

gi fokozatát, sérthetlenséget, végtelen lőszer, gépet és üzemanyagot, a levegőben történő ütközéseket, hosszú tüzelés után elakadó gépjárműket, az el-lenség képzettségi szintjét – meg még sorolhatnánk.

Erőd tető nélkül

hány apróbb csontot, mégis inkább úgy gondoltam, hogy az ilyen súlyos tudományokkal bírkózón inkább SzJvC koma – én maradtam inkább egy másik Microprose münél. Az European Air War már csak azért is közelebb áll hozzám, mert én jobb szeretem látni is azt, amire lövök. Márpedig az EAW a harci repülésnek abba az időszakba visz bennünket, ahol a pilóta képességei még sokkal többet nyomtak a latban, mint akármilyen elektronikus csodák.

HOL ÉS MI?

Márpedig ez a hely a II. világháború légtére, azon belül is a nyugati front – már amennyiben a légi hadviselés kapcsán lehet ilyenről beszélni. Microprose-ék talán némi lokálpatriotizmusról tettek tanúbizonyságot, amikor az "európai" légi háború címszó alatt kizárólag az angolszász-német civódásokat tárgyalták, de hát a történelemből adódóan – különösen a hadjáratok szempontjából – csak ezt a frontot lehetett logikailag viszonylag élesen elkülönülő részekre felosztani. Ezekből három, a maga nemében klasszikus darab van. Az első időszak az 1940-es angliai légi-csata, amelyben a német Luftwaffe megpróbálta kivinni a légítüniyt a brit szigetek felett, amely kulcsfontosságú lett volna egy majdani partraszállás sikeréhez. A másik két hadműveletnél fordul a kocka: a Luftwaffe védekező szerepkörbe kényszerül a német hátsószár ellen irányuló anglo-amerikai stratégiai bombázásokkal szemben. A történelmet valamelyest ismerők igencsak tapskolhatnak, hogy a légiháborúnak eme szakaszát két részre osztották a szerzők:

- az 1943-as légi hadműveletek alapvetően Németország (illetve az általa megszállt területek) ipari és gazdasági potenciálja ellen irányulnak. A szövetségeseknek azonban nincs megfelelő hatótávolságú va-

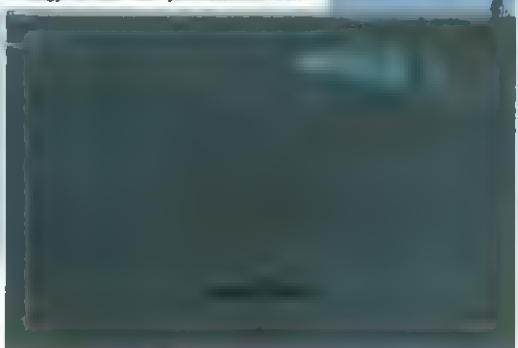
EUROPEAN AIR WAR

ment típusoknál. Az angliai csatában a német részről repülhető gépek kimerülnek a Messerschmitt Bf-109 E-4 vadászgépek, továbbá a Messerschmitt Bf-110 rombolóban (ami azért ebből a társulatból egy kicsit kilóg), de – célpontként, vagy támogatandó masinaként – szerepel a Junkers 88 két típusváltozata, a Heinkel He-111, és persze az elmaradhatatlan Ju-87 Stuka. Angol részről ebben az időszakban a Hawker Hurricane Mk. I és a Spitfire Mk. I verziói repülhetők. Jelentősen kiterjed az ügy a másik két időszakban. Német részről repülhető a Messerschmitt Bf-109 G-6 és K-4 típusváltozata, a Focke-Wulf FW-190 A-8 és a

hosszú orrú D-9, valamint '44 novemberétől a Me-262, továbbá a célpontok közé '44 júniusától felzárkózik az igazán kuriózumként ható Fieseler-103 (közismertebb nevén: V-1), valamint megjelenik a kétfutós Messerschmitt Me-410 nehéz vadász. A RAF repülhető típusai a Spitfire Mk. IX és XIV típusváltozata, a Hawker Typhoon Mk. 1B és a Tempest V, másodlagos masina a De Havilland Mosquito Mk. V. Jóval szélesebb az USA légierejének választéka: repülhetünk a "kétfarkú" P-38 Lightning D és J változataival, a P-47 Thunderbolt C és D variánsával, valamint a P-51 Mustang B és D verzióival. Az amerikaiak másodlagos gépei közül

szintén vagy egy ízig-vérig szimulátor. Mindkét dolognak megvan a hátránya: az utóbbinál csak egy nagyon kis réteget célozhatnak meg, hiszen az élethűség előbb-utóbb a játszhatóság rovására megy; az előbbinél pedig azt a jogos fanyalgást váltthatják ki, hogy ez azért mégsem az igazi. E probléma megoldására rendszerint azt a módszert választják, hogy a játékosra bízzák, hogyan is akar játszani, azaz konfigurálja ő szabadon, hogy hogyan is akar játszani. Ez az EAW esetében igencsak kollektív sikereredett, mert a Configuration Game menüben csak azt nem állíthatjuk be, amit nem akarunk. A Difficulty repülési részében például aktiválhatunk egy rakásnyi élethű opciót: valóság tehetjük a repülési modellt, állíthatjuk a pozitív és negatív nehézkedésnél fellépő vörös/tekertelést, az átesésnél fellépő jelenségeket, a szél- és őrvenyhatást, a motor túlterhelésénél fellépő túlmegedést – egyszerűen minden repülési tulajdonságot; a Combat-részben a leszállás nehézsé-

Normandiában oly morcos a fogadtatás, hogy még az ágyékomból is úgy dönt, hogy inkább nem jön velem tovább

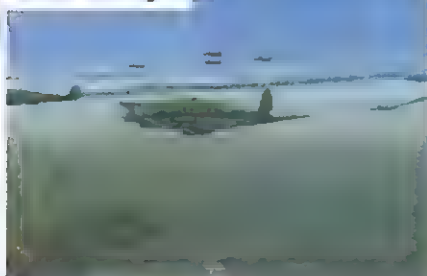


Lényeg a lényeg: mindenki úgy konfigurálja magának a játékot, amilyen jólesik neki.

VÍZKERESZT, VAGY AMIT AKARTOK

Fentebb elmondottak vonatkoznak az egyes küldetésekre is. Egy ilyen játéknál az ember rendszerint rá-

Csücsforgalom London felett az Adertagon



Na tessék! Miheylt kiszálltam az EAW valamelyik masinájának pilótafülékéből, méris behappanhatok egy másikba! A félreértések elkerülése végett: ez örömként szolgál számomra, mert ha az EAW igen kellemes kis szórakozásként jelent meg életemben, akkor a WWII Fighterst akár teljes katarzisként is jellemezhetjük – legalábbis a grafikát tekintve. A két játék egyébként kábé úgy viszonyul egymáshoz, mint mozdjak egy szerény Pithagorasz-tétel (ami a maga nemében tényleg egy igen kellemes kis csoda – lásd EAW) egy ka-cifántosabb integrálszámításhoz.

HOL JÁRUNK?

A Jane's brigád a világ első számú reprezentánsa a számítógépes szimulátorok között, de ettől függetlenül most nem igazán voltak hozzánk bőkezűek – legalábbis a helyszíneket illetően, ami már rögtön az ötletes Jane-reklám utáni Intro videóból kiderül. Az idő 1944-45 fordulójára, a

fülkébe, a motorborkolat alá, és megnézhetjük az elsődleges fegyverzetként szolgáló géppuskákat és gépágyúkat. A Jane's pilótára kattintva átnehetünk kicsit multi-médiába: itt megtaláljuk a repülhető típusok viszonylag bő típusortörténetét, a repülhető változat technikai paramétereit, archív filmekből összevágott videókat szemlélhetünk, és persze elvithetjük egy tesztkörre a masinát.

A tárló Air Forces fülkéjében szemlélhetjük a másodlagos gépeket, azaz nem repülhető célpontjainkat. Szívet-ségeseknél B-17 Flying Fortress, B-24 Liberator és B-26 Marauder bombázók, valamint a C-47 Dakota szállítógep lesz a delikvens; a németeknél a He-111 és a Junkers 88 bombázó, V-1 származombó és – kellemes meglepetésként – az Arado 234-es sugárhajtású bombázó. Itt is van egy rövid típusismertető, bár videó már nincs.

A tárló közepén találunk még egy filmes történelem-környvet az ardennei offenzíváról, mellette pedig a szembőlő felek hadseregében rendszeresített legfontosabb páncélos-, tüzérség- és szállító egységek rövid ismerto-tását, amelyek a játéknak felszíni cél-pontként fogmak szolgálnak.

Miután eképpen szépen kinévelő-tünk a kulisszák tekintetében, a Fly Nowban azonnal fejest ugorhatunk a légiháborúba (a masina teljesen véletlenszerű paramé-torokkal generál egy küldö-tést), illetve a War Roomba, ahol aztán kedvünkre fabrikálunk olyat, amilyen jólesik.

Itt a Jane's táblánál megint megállhatunk egy percre, hogy megismerjük a né-hány vadászász emlékei a videóban, aztán meho-tunk balra a szimpla küldö-tésekhez és a hadjáratához, avagy jobbra a barkaszműhely-hez. Maradjunk az utóbbinál, aminek Quick Mission pontjában köztötségektől mentes akciót faragha-tunk magunknak. Összedobhatunk négy-négy típust számláló, egyenként maxi-mum négy gépből álló baráti és ellensé-ges köteléket, azaz 32 gépet ereszthe-tünk egyszerre egymásnak. Ezek között csak a "Barát-1" brigádot ket a repülhö-tő gépek közül kiválasztani (ezt a köteléket vezet majd a játékos), a többinél az-melyik másodlagos gép is bealítható, és persze itt repulhatunk akár Mustangokkal Lightningok e-eris. Megadhatjuk a köteléket pilótáinak repülési sebességét is kö-pasztor asztalánál, ha a gépnek le-hetőség a vadászati különféle má-sodlagos feladatok elvégzésére a gépet a harminchárom éves technológiája szerint a harminchárom éves fegyverekkel (ra-gakulva gondnagapagágyakkal, bombák-kal és pontankokkal) is felszerelhetjük. Be-vezethetjük a kezdő magasságot, a repülési sebességet, a társasági viszonyokat, földi-célpontokat, épületeket, repülőtereket, csapa-tokat és így tovább.

Ezt követi a köztöttebb a Mission Builder, ahol a terep hadműveleti térképe felett a tettebb említett lehetőségek alapján kom-plett küldetések tervezhetünk legi-és földi célpontokkal, waypointokkal el-gazdálkodással, meg minden számszámával, és ezeket szépen el is menthetjük későbbi felhasználásra.

A túldolgalva a Single Mission táblánál találhatjuk az egyes küldetések: 20 szövetséges és 15 német küldetés vár bennünket, előbbő, alacsonyintamódú és feldertő küldetésekkel, továbbá vannak tréningküldetések is, ahol a masina írnatásai alapján gyakorolhatjuk a le- és fel-szállást, navigációt, bombázást és lövészelőt. A Campa-ignben természetesen hadjáratot indíthatunk hasonló be-vezetésekben – bár hogy őszinte legyek, én nem nagyon értem ennek a szervezését. Az még talán rendben volna, hogy tulajdonképpen a többi pilóta elvegye a dolgunkat, mert rendszerint elég életben maradni a küldetés alatt a győzelemhez (bár itt sem nagyon akar a játék véget vetni a küldetésnek) – de azt nemigen értem, hogy ha egyszer szépen elhaláloztam, akkor a bösi halottnak kijáró zemo-

tés helyett miért a következő küldetés érkezik. Mindegy, nem kell minden apróságon fészakadni.

földi csapatok és az épületek is (a campaign küldetési közben játszott "videókkal" egyetemben), mint ahogy a

VIZUÁLIS KATARZIS

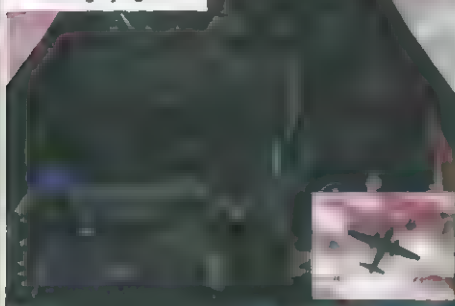
Az igazi show akkor kezdődik, amikor végre szárnyra kelünk. Ha az EAW-ra azt mondtam, hogy szép, akkor a WWII Fighters egyenesen gyönyörű (nem véletlen, hogy 3D-kártya nélkül nem is haj-laszód-m-

SPITEK WWII

Az időjárás ugyan kissé trutyi, de ez a Dakota már nem tud meglepni



Igy fest a panoráma egy Mustang nyergéből



Miss Europe és Miss Universe egymás közt



helyszín pedig az Ardennek dombrövidke – azaz a jenki álta-l "a Ductor csatájának", amit a világhírű film után mindenki csak a "Halál 50 órája"-ként emleget.

A főmenü igen hangulatosra sikeredett, ugyanis stílszo-rúen egy múzeum tárlóban bókíaszhatunk ide-oda. A bal oldali hangárban találjuk a játéknak repülhető vadászgép-típusokat. Az EAW-hoz képest nem vagyunk különösebben előreszteve ezzel a hét legismertebb típussal: német rész-ről bevetésre indíthatunk a Messerschmitt Bf-109 G-6 ti-puszváltozatával, a Focke-Wulf 190A-val, és a sugárhajtá-sú Messerschmitt 262-vel; jenkinél a P-51D Mustang, a P-47D Thunderbolt és a P-38J Lightning a választék; míg a RAF-ot az egy szem Spitfire Mk IX képviseli. Szóval a kí-nálát viszonylag soványka, viszont kiváló lehetőségek-van kitorászni a masinákban: bekuksanthatunk a pilóta-

at, különösen ha az arányított konfiguráción futtatjuk és minden apróságot bekapcsolunk rajta. Az talán már nem csoda, hogy minden gép a valóságban tökéletesen elbírja (még a rádióantennák tekintetében is), de – különösen külső nézeti képekben – elképesztő látványban résznék. A gépeken a legapróbb kormányozdatokat is azonnal jelzik a kitérő kormánylapok, tüzelésnél töltőnyelvűvek száza szóródnak el a gép mögött (bár ezt az EAW is tud-ta), és nagyszerű a felhőpamacsok és a légi robbanások kivitelezése is – a darabokra hulló, szanaszét lyugzo-tott repülőgépekről pedig már nem is beszélve. Egyzö-vel, ami a levegőben történik az csodaszép. A felszínről mondjuk ugyanezt már nem igazán lehet elmondani. A terep textúrái ugyan a magasból csodaszépen festenek, földközlebe éreszkelve viszont már kevésbé (az EAW azért jóval szebb volt). Igencsak lehangolóan festenek a

ezekhez nem effektusa sem igazán érdekel, mint ha a grafikuskok a levegőben emelték volna az összes puskaorukat (igaz, hogy ott viszont nagyon)

A PILOTÁNAK

Különösen ha a kissé álmoskán beinduló EAW küldé-tés után pottyán ide, mert itt aztán rendszerint azon-nal durbelebumm! Pár tesztrepülés után indítottam egy campaignt, bekapcsoltam az időgyorsítást és mire ket-tőt pisantottam volna, a többi Messer már szét is bom-bázta a földi célpontot, és néhány füstoszlopon kívül nem maradt semmi a környéken. A Quick mission is tényleg elég gyors: első alkalommal kértem 4 Lightni-got ellenfelnek, és az akció tartott vagy öt másodper-

clg: mire feleszméltem, a szembejövő konkurencia riplyára lőtt. Természetesen itt is lehet konfigurálni a játé-

ját/elleneségek légi és földi objektumok között, azaz nyomon követhetjük, hogy mit művelnek a többiek. Szintén

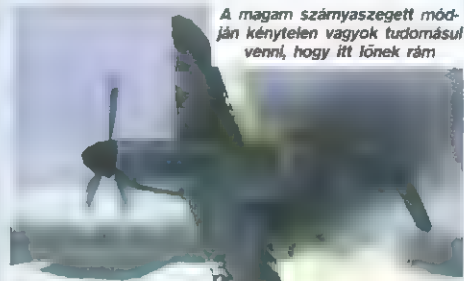
nem is szálva. A másik marhaságot az autópilóta szokta szolgáltatni: párszor olyan szép dugóhúzóba vitte a gépet, hogy azt lenni sem lehetne, tesszál-lásnál minden különö-műbb kimenet nélkül odaverite a masinát a földhöz, egy szép napon pedig úgy szállt fel a reptérről, hogy elvitte magával az irányítótornyot is.

MAGYAR VÁLTOZAT

Szóval kora kedvence témái közé tartozik a szimulátorokhoz mellékelt kézikönyv.

Mellesleg nekem is, és ez most tényleg meg-ér egy misét. Mint tudvalevő, a Jane's nem ki-zárólag szuffverfejlesztő, hanem egyben a világ legnagyobb katonai kiadója. Ebből adódóan önkülös le-rikonokat vártam a dobozban – ehhez képest volt benne egy 70 oldalas füzetke és egy 16 oldalas manual-szerű-ség. Ez kábé úgy hatott rám, mintha Jack Nicholst egy Milky Way-reklámban pillantottam volna meg. Seba-j, nem a szívet a fontos, hanem a minőség – gondoltam, és beül-tem a fordokodba, hogy kiolvassam az egészet. Tettem ezt anno könyvben, mert a magyar disztribútor igen udvós módon magyar kézikönyvet nyomtatott hozzá (ami mondjuk egész szép fejdőes az IAF leánydólatához ké-pest). Ilyen nagyszerű olvasmányhoz bizony már rég volt szerencsem és hirtelen nem tudtam, hogy sírjak vagy ne-vessek. Kezkezd az egész egy kis történelmi áttekintés-sel, a bombázásokra vonatkozó Douhet-elmélet ismerteté-sével, majd a '43-44-es légháború ismertetésével. Innen származik az alábbi gyöngyszom: "(1944-ben) a németek kifejlesztették a 88 mm-es Flak-ot, azaz légvédelmi ágyút". Nos, csak addig nyilván csak az öklüket rázták az égre. Meg Rommel is csak tévedésből használta páncél-el-hárításra. 41-ben Athakában az egyébként már '38 óta rendszerben álló agyút. Ha már Rommelnél tartunk egy másik figyelemre méltó megállapítás a D-nap előtti napokról. A szövetségesek minden eddigiéinél brutálisabb támadást indítottak keleten. Ezzel aztán végképp összeza-varták a Németország védelmét irányító Rommelt. Míg a németek az atomerőművekkel voltak elfoglalva, Dwight D. Eisenhower kényelmesen ki tudta dolgozni a noi mandátumát a pártizárral tervét." Ez igen. Rommel nem igazán zavarta össze egy 2000 kilométerrel odébb levő front, hiszen nem is az az az időben éppen hogy csapa-tak a bombák ottan, ha nem is Németországba, hát az eszük hiába a pártizárral védő B-hadseregcsoporthoz, és ezen a ponton az sem változtat a következtetésen két "I"-re vonatkozóan, mint ahogy Eisenhower törzskara sem érzékelte a mas szombat délután történetét a D-napot. Az em-ber csak a napja a fejét árt a megállapításra, hogy "The enemy at arm's length had kézebe nem egyéni erőket dobott, és hogy azok a frontvonalak mögött próbáljanak lefedni. Ledobott emberek közül összesen ötven árték volna a vételest." Jól! Walter Lord, a "Kid túl messze van" szerzője szerint még negyvenháromezer eljötténi eva-kuáltak. Árhemből – mellesleg ha az eljötténiűsök szeren-csébebebe "ténykedtek" volna, "44 karácsonyára véget ér a háború. A történelmi ismertető csúcspontja azonban az ardennek offenzíva elfestésén érkezik el: "az amerikai 3. hadsereg akinek Németország keleti felén kellett volna tervénykednie...". Ah! Vajon melyik Belorosz Front alá-rendeltségében? A kézikönyv a továbbiakban is hasonlóan emelkedett stílusban zajlik. A gépek ismertetésénél pl. kijelenti, hogy a FW-190 a világ legnagyobb számban gyártott repülőgépe (holott maga is írja, hogy a Bf-109-ből majdnem kétszer annyit készült); a Bf-109 E változatán fix csúszótálp volt a faroktörék helyett, továbbá a Liberato-rok legnagyobb haditette a Ploesti melletti olajkútak ol-pusztítása volt (akkor vajon miért nevezték el az USAF pa-rancsnokai ezt a bevetést a Bombázók Fekete Napja-nak?). Igen szépen festenek a típusok fegyverzetét is-mertető táblázatok (ki találhatta ki őket?), valamint a re-pülőiskolában is nagy ötlet arra biztatni a pilótát, ne menjen közel a bombázóhoz, mert annak majdnem mindig van farokgéppuskája (mindez személtetve egy He-111-esen, amelynek mondjuk épp nincs). Érdekes. Erich Hart-

A magam szárnyaszegett mód-ján kénytelen vagyok tudomásul venni, hogy itt lőnek rám

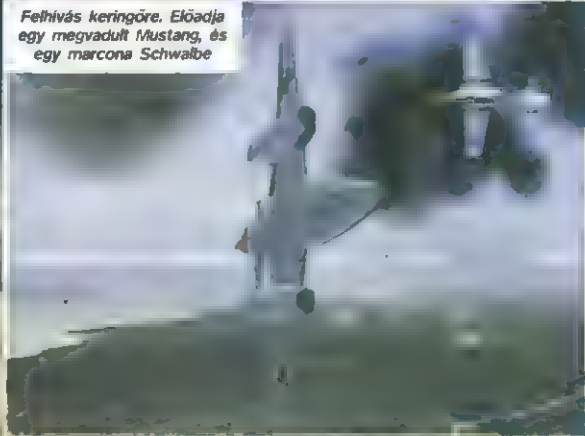


ÉS MESSEREK FIGHTERS

Milyen frankó kis küldetést fabrikat-tam magannak! Bár mintha egy kí-csüt elvettem volna a súlyko-



Felhívás keringőre. Előadja egy megvadult Mustang, és egy marcona Schwalbe



kot (a játékok elején de akár bevetés közben is): több fo-kozzathoz is lehet átlátni egy csomo könnyítést (sérthe-tetlenség, valós repulési modell opcióit, végtelen lö-széri és üzemanyagot, és hasonló társaikat a grafikai opciókkal egyetemben. Nagyon jól sikerült a pozitív/ne-gatív nehézkedési tültérhelésnél kialakuló fekete- és vöröslátás effektje, ami itt mókás módon a külső néze-tekben is üzemel. Az élethűségnek ugyan nem tett jót, de a játszhatóságot nagyon megdobta a modern gépek szimulátorait idéző targeting lehetőség, ami a távoli ho-rizonton felbukkanó elmosódott pixelekre kírja, hogy mi is az, és kék vagy piros színnel jelöli, hogy barát avagy ellenség. Nekem ez jót tett: itt lényegesen kevesebb szövetséges gépet durranítottam le, mint az EAW-ben. Hatalmas poén, hogy az F12-vel egy kis ablakot nyit-hatunk meg, amelyben kedvünkre változathatunk a sa-

nagy ötlet, hogy a műszereknek szintén megnyithatunk három önálló ablakot, és a fontosabb infókat (p. ma-gasság, sebesség és műhorizont) külön is figyelhetjük. Ennek öröme a külső képek nemcsak a szemnek szol-gálnak örömmel, hanem egész jól lehet ottan is irányí-tani a játékot. Mindezek ellenére a játék még könnyű szimulációs fokozaton is marha nehéz: az AI vezette ma-sinák elképesztő menekülő manőverekkel küzdenek a bőrükért, fordított esetben meg majdnem lehetetlen le-rázni őket. Ez néha érdekes dolgokhoz vezet: például leg-csak meglepődtem, midőn egy B-17-est hajkurászva az egy szabályos hamelmama-fordulót repülve próbált lelépni (hogyan nem esett át?). Arról már nem is kell be-szélünk, hogy természetesen az AI vezérelt gépek zöld-fülv pilótái is pár tültérnyből hatálos találatokat durran-tanak a farukba, a mindent lelővő légvédelemről már

mann, a világ legtöbb (352) hitelesített légyfűzőlmeit el-ért pilótája pont ellenkező véleményen van, de az összes neves és is egyetért vele Gailandtal Pokriskinig bezáró-lag. Na mindegy. Nem tudom, hogy ezek fordítási hibák-e, de kövte hiszem, hogy a Jane's-nél ilyen tárgyi tévedé-sekért hemzsegek, talpus, és néha kimondottan sületlen kézikönyvet írtak volna. (Az is érdekes, hogy a multmé-dia részben például eltérő műszaki adatok szerepelnek a Bf-109 G-8-ről – mintha két külön bolygón készülték vol-nak!) A hab a tortán azonban az, amikor az ember elkezd-e meg játszani. A szimulátorok jó szokása szerint akad egy-két billentyűzetnehézség. Mit tesz az ember – fellapozza a manual vonatkozó passzusait. Na, arra van jó gomb! Addig aztán nem pillantasz jobbra, míg meg nem nyomod a billentyűt, ha pedig egy Mustang lóg a farkadon, küsd fel a gatyádát a 7. utáni kutatásban! Ennyit a ma-gyar nyelvű kézikönyvről.

WWII VS EAW

Kézenfekvő összehasonlítási alapnak kínálkozna a ha-sonló témájú EAW – mint ahogy abszolút nem az, mert annak pontosan azok a gyengéi, amik a WWII erősségei. Az EAW-hez képest piros pont a légi események látvá-nyáról – fekete a földiekért; piros pont a repülőgépek aprólékos kivitelezésért – fekete a kisebb létszámért; piros pont a targeting lehetőségért és az ellenség-aba-lakért – fekete a sajátos autópilótáért; piros pont a ku-lisszák remek multmédia prezentációjáért – fekete a kre-tén campaign miatt. Hanghatások tekintetében nincs nagy különbség, bár a WWII hangulatán sokat dob a me-nőkhöz szóló bigband zene, és bár nincsen rá különö-ssebb szükség, elég jól sikerült a küldetések közben szó-ló muzsikák is. Szóval nem lehet eldönteni, hogy melyi-kük a jobb. Nekem mindkettő nagyszerű élmény volt – de még jobb lett volna, ha a kettőt összeegyezték volna.

WWII Fighters

FEJLESZTŐ: JAMES CORBETT SIMULATIONS

KARÓ: Electronic Arts

WEB-OLDAL: WWW.JAMESCORBETT.COM

TRÉNER: JAMES CORBETT

Kategória

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM, Voodoo2
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D, OpenGL
Multiplayer: modern, LAN, Internet (32 fő)

Kézikönyv: 160 oldal
Játékvezető: 160 oldal
Szimulációs: 160 oldal
Zene: 160 oldal

Summa summarum

A kettősegek játéka: egyszer fenn, egyszer lejj. De abbahagyni nagyon nehéz!

végítélet

92%

Sok időtlen játékot láttam már, de a Skullcaps szellemiségében maximum csak a Worms-sorozat elmés tagjaival vetekedhet. Arra ugyan csak félművés megoldásai emlékeztetnek, mert témáját tekintve ez valami "istenszimulátor"-szerűség, de egyszerűsége folytán talán enyhe költői túlzás lenne a Populoushoz és társaihoz hasonlítani. Az elmés kerettörténet arról szól, hogy a Földet benépesítő "skulle-k" (csontkopasz, kissé lökött fickók – nevezzük őket a továbbiakban mondjuk Kopároknak) békés népet rettető veszély fenyegeti: földjüket megtámadják a hatalmas Szörmők, és minden Kopárt hajnövesztővel akarnak bekenni – ami egy Kopár szerint száz halálnál is rosszabb. Az egyetlen remény már csak a merész

csolva csak ki kell jelölnünk őket (mivel nagyobb csoportok is szelektálhatók, ideális módszer például hatalmas támadó ármádiák gyors kialakítására); de a házban is átalakíthatók, mindössze csak át kell hajtunk őket a típusuknak megfelelő szobába. A ház előterében toporgókat kihajthatjuk a mezőre, ha ottfelejtünk valakit, az visszatér az utolsó szakmájához. A manccsal egyenként átpakolhatjuk őket a kívánt helyre (például bepottanytjuk őket egy épületbe), de megfelelő energia teljében "angyalzsármányok" is reptethetjük őket, akár nagyobb csapatot is (ha a célpontot egy Szörmök-épület ere-sze alatt határozzuk meg, akkor ez véres ostromot jelent). A célpontot azonban lehetőség szerint ne a tengerben jelöljük ki, mert kopárjaink hidrofóbok

köt minden egyes épületünk tv-szobájában érdemes mindig szaporítani – a cél a minél nagyobb létszámú Kopár, akiket katonává alakítva majd jól péppé verjük a gonosz Szörmőkökkel.

A SERÉNY ÉPÍTŐK

Az első házhelyre pottanytott építő rögtön be is költözik a megépült házba, de mivel az épület karbantartásához is szükség lesz 2-3 ilyen kék klottosba öltözött illetőre,

laborra, de ettől függetlenül már kezdetben érdemes dolgoztatni párat a labor részben. A tudósok gyártják ugyanis a támadó és védekező fegyvereket. Ettől függetlenül a mezőn is kell hagynunk néhányat, mert – az energiagyűjtést leszámítva – egyes fegyvereknél szükség van arra is, hogy egy szárnyra kelt tudós a célhoz szállítsa, másoknál pedig arra, hogy egy tudós üzemeltesse.

A BÁTÓR KATONÁK

Rettentő barna gatyás hadfiaink harcolnak a

SKULLCAPS

Vigyázat - robbanó tel

SKULLCAPS

Játékosban van, akinek bölcs vezetésével talán el-hárítható a végveszély e jobb sorsra érdemes (bár ez utóbbi jelzőben pár óra játék után azért nem vagyok annyira bizonyos) nép feje felől.

(illetve tulajdonképpen -filek, csak némi vizet nyelve a légideszant szépen meg is fullad). Ha esetleg nem akarunk repülni, akkor a kapával a régi

Populous-módi szerint a szigetek között lehet utat építeni, vagy netán lebontani. Mint a fentiekből is kiderült, fontos szerep jut a különböző épületekben folyó munkáknak. A kezdetnek mindig csak egy 10 Kopárt befogadó lakóházat építhetünk (az építkezés felgyorsításához pedig csipjünk nyakon egy kék gatyás Kopárt és pottanytsuk a ház kijelölt helyére – különben napestig várhatjuk, míg valamelyik marha belebotlik a

feladatba), ha van hozzá elegendő energiánk. Kébé ennyit kell tudnunk a kezelésről, nézzük mit művel a négy különböző típus.

ALAPOZÓ

Az első meglepetés akkor ért, amikor kinyitottam a dobozt. E neves alkalmak kapcsán rendszerint ugyebár hirdetések, regisztrációs kártyák, kézikönyvek, hirdetések és egyéb papírusok tömkelege borul a tisztelt érdeklődőre – most ez teljes mértékben elmaradt. A dobozban ugyanis a CD-n kívül nincs semmi (még egy regisztrációs kártya se, ráadásul megspórolták még a CD-tok borítóját is). Ez a roppant takarékos prezentáció először enyhe hiányérzetet ébresztett bennem, de installálás után kiderült, hogy tulajdonképpen nincs is szükség rájuk. A játékok első 10 pályája arra hivatott, hogy lépésről-lépésre megtanítson bennünket a Kopárok ügyes-hajos dolgaira. A kezelőfelület is a lehető legegyszerűbb, ráadásul jobb clickkel bármiről kérhetünk segítséget.

A játékot egy rakás Kopárral kezdjük, amelyeknek négy fajtája van: munkás, építő, tudós és katona. Feladatuk kettős: ha házon kívül vannak, akkor ide-oda bókálászva energiát gyűjtenek a fajtájuk számára (talán virágokat szednek, bár ez nem igazán lényeges); házon belül pedig a megfelelő szobába hajtva őket különféle elmés dolgokat művelnek, amelyekről majd kicsit később csevegünk. A Kopárok bármikor más kategóriába sorolhatók: ha a mezőn vannak, akkor a kívánt osztály ikonját bekap-

rögtön bedobálhatunk még egyet-kettőt (vagy akár többet is, mert egyértelmű, hogy minden munka gyorsabban halad, ha többen dolgoznak rajta). A házat az építők nemcsak karbantartják, hanem automatikusan nekifognak némi upgrade-nek is. Alapból egy nagyobb területű (több Kopárt befogadó) lakóházat kezdenek el fabrikálni, de az építő műhelye feletti ikonnal más utat szabhatunk a fejlesztésnek: kutatólaborra vagy barakká alakulhatunk. Ha a munka befejeztével a ház mégsem akar növekedni, azon segíthetünk azzal, hogy arrább pakoljuk az útban levő köveket – de egyszerűbb már eleve olyan ház-helyet kinézni, ami körül bőven van szabad hely.

AZ OKOS TUDÓSOK

A mezőn levő tudósok akkor kezdenek el energiát gyűjteni, ha az egyik alapházunkat már átépítettük

szörmőkök ellen. Mivel kissé rövidlátók, és csak akkor hajlandók egy jó nagyot beverni egy Szörmöknek, ha az a közvetlen közelben van, eleinte szükség lesz a mancsra is, hogy a "had-

műveleti területre" teleportáljuk. Energiát akkor kezdenek el gyűjteni, ha az egyik alapházat átalakítjuk barakká. Minden egyes házunkban érdemes egy pár főből álló "helyőrséget" állomásoztatni, amely egy homokzsákokat püfölve folyamatosan magasan tartja a harci szellemét – és mellesleg megvédi házikonkat attól, hogy egy arra kódorgó Szörmök elfoglalja (mindig két támadó katona kell ahhoz, hogy egy védőt kinyitfantsón). A barakkban és nagyobb lakóházakban levő katonáknak ezenkívül plusz haszna, hogy kézigránátokat és töltényeket is

A DOLGOS MUNKÁSOK

A piros gatyás munkások gyűjtik a mezőn a reptetéshez és a földmunkákhoz szükséges energiát, a házakban pedig roppant kellemes munkájuk van: a tv-szobában tornázva szaporodnak. A szaporulatot aztán átvarthatjuk egy másik szobába dolgozni. Ha az épület elérte maximális befogadóképességét, akkor a szaporulat kísértái a mezőre.

Ebből adódóan egyértelmű, hogy legalább egy tic-



gyártanak, szabadban levő kollégáknak, akik így már messzebből is komoly fenyegetést jelentenek a Szörnyök testi épségére (ráadásul ilyen fegyverrel már egy találat is elég, hogy a gaz ellenség kicsiny szívtakótóvá változva elroppenjen a Val- és Meghallába.)

FEGYVEREK

Most pedig következzenek a rettenetes fegyverek, amelyek láttán még a Sylvester Stallone-filmekben nevelkedett ifjúság is sikoltva

menek!

SKULLCAPS

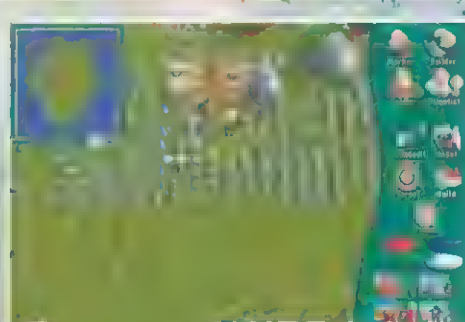
(utóbbiakra azért, mert a mi Kopárjainkra nem hatnak) – az egy másik kérdés, hogy én azért csak jobban szeretem a Szörnyök-házak bejáratai elé telepíteni őket. Az alapvető csapda a Pit, amely elnyel egy Sir Mawkot, a továbbfejlesztett változata többet is. Érdekes változata a Popper, ami nem-hogy elvesz, hanem hozzájuk ad: héliummal addig fújja fel az áldozatot, amíg szét nem pukkan. Másik variáns az Electrohead, ami "némi" feszültséget kelt a belebotorkáló delikvenszekben. Van ezenkívül még hatalmas egérfogó cápa fogakkal és aknamező – működésük oly szörnyűsége, hogy el sem mondom. Az ágyúkhöz és a katapulthoz nagy reményeket fűztem, hogy rémisztő bombázásokkal ronthatom földig Szörék otthonait, de reményeimben csalatkoznom kellett: a saját Kopárjaikat jöhettek át velük egy Targettel megadott helyre (ez talán akkor jó, ha a Workerek energiája nem elég a reptetésre), illetve van olyan változat, ami a Szörnyöket lövi az égbe, enyhe egészségkárosodás mellékhatással. Ebből a kategóriából az egyik legjobb fegyver a föld-rengős, ami gyönyörű lyukakat váj a cél környékére, és persze rendszeren ad az útjába akadó épületeknek is. A játék hiperfegyvere

a Big Hit (vagy valami hasonló, címe a Kopár-jei két ököi között), a Popula Armageddonjához hasonló moka: a tengeren egy sziget jön létre, ahová minden szereplő elrepül a min-



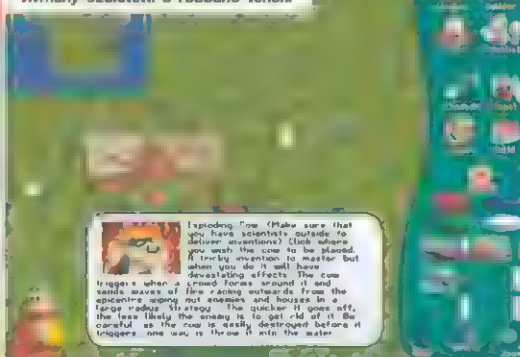
Szörny (és főleg: budos) dok-gok fonék az Eiffel-torony boszorkánykonyhájának mélyén

olyan gyors lesz a szaporulat. Eme életelixír ellentéte gyártható a rókából: a célbavett Szörnyök-házban a felére csökken a fogamzás. Az állatokat a tengerbe is hajgálhatjuk: ilyenkor emiüsből visszaminősülnék hallá, amelyeket a laborba szörva halesót gyárthatunk – a fehérjedús táplálékot bsszeceipegetve katonáink kétszeres hővel fogják a harc-ba vetni magukat. Ugyan nem állat, de azért igen használható a kő (mellesleg a kedvencem), amely a sziklaeső alapanyaga. Ellenszere



Kombinált offenzíva Szörék laborja ellen, sziklaesővel, héliummezővel, meggyással

Újabb korszakos jelentőségű technikai vívmány született: a robbanó tehén!



Exploding Cow (Make sure that you have scientific outside to deliver attention! Look where you wish the cow to be placed. It will explode in matter but when you do it will have devastating effects. The cow trigger when a crowd forms around it and sends waves of fire and energy from the epicentre going out enemies and houses in a large radius. Strategy: The quicker it goes off, the less likely the enemy is to get rid of it. Be careful as the cow is easily destroyed before it triggers, one way is throw it into the water.

dent eldöntő Kopárs versus Szörnyök összecsapásra. Az veszt, aki előbb hal ki.

A fegyverek másik kategóriájához szükség van mindenekelőtt egy laborra. Eies szemü megfigyelő már nyilván észrevette, hogy a pályakon nagy számban képviseltetik magukat az állatvilág Kopárhoztól és Szörnyöktől eltérő képviselői is. Ezeket a laborra ejtve tudósaink egy-egy újabb tömegpusztító fegyvert fedeznek fel. Az így kifejlesztett fegyverek célhajuttatásához nem szükségeltetik idő (azonnal hatni kezdenek), de csak addig épülnek automatikusan újra, amíg van hozzájuk "töltény" (újabb állatkákat kell a laborba dobálni).

Innen már csak erős idegzetűek olvassák tovább! Az első csodafegyver a görényből készül, ami – minő csoda – természetesen egy búzbomba lesz. Egy szörnyök háza helyre-ve a lakosság valami mi-att hanyatt-homlok kitö-
dul onnan. Hasonló hatású csapásmérő eszköz gyártható kígyókból is. A nyusziból csodálatos fogamzódusserkentő készülhet: egy saját házunkra helyezve egy ideig kétszer

Mary Pop-

pins eser-

nyője, ami

megvédi Kopárjainkat az

égből zuhogó kövektől.

Most pedig jön a legvé-

rengzőbb vadállat: a te-

hén. A tróji faló mintájára

elhelyezzük Szörnyök-

falva közepén, ahol a

gyanútlan ellenteleink

egyszerre csak ijedten

figyelnek fel rá, hogy az

eddig békésen legelésző

kérdő tűzes istennyilá-

kat köpködve felrobban.

Már nem egészen emlé-

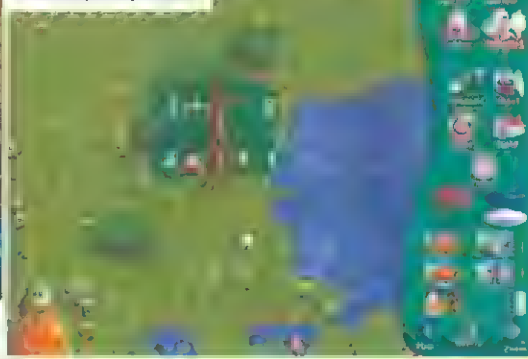
kízem hogyan (talán birká-

kok elég rendszeren bekeményítenek): Franciaországban például egy Eiffel-toronyt álcazott lakóházban már egyből 40 katona és 20 építő fogadott – volt miből gazdálkodni.

A kivitelezéssel nincs gond: a kezelőfelület halál egyszerű, a grafika hi-color (bár csak 640*480-ban fut), a zene pedig pontosan a játék debil hangulatahoz illeszkedik (persze öt percen belül már elég idegesítővé válik). A Tutorial részről kicsit csalódottam, hogy a masina teljesen lipótnak néz, de ahogy a küldetésekben kezdett egyre morcosabban játszani, egészen megkedveltem a Skullcapset. Vére áhítózo quakereknek igazából nem ajánlott, azoknak viszont annál inkább, akik komolyan a játék egyszerű, és enyhén dilinyós játékokat.

ColVoy

Mint a mókus fenn a fán, a sok Kopár oly vidám...



SÜLYÖS DARAB

Különböző kommentár nem szükséges a fentiekhez. A 11. pályától kezdve élesben megy a moka, a Föld országairól (vagy inkább földrajzi egységeiről) mintázott terepeken. Az oktatástól eltérően itt csak egymás utáni sorrendben lehet játszani a 45 pályát (és mivel a játék megjegyzi, hogy melyik pályán hagyjuk abba az ügyet, tulajdonképpen el nem tudom képzelni, hogy minek kellett a save opció). Alkalmassint meglepetés is éri az embert (már azon kívül, hogy a 15. pályától kezdve a Szörnyö-

Skullcaps

Full 3D0 Crd m w. Hdq

WADO Jh Soft

WEBS Tr www.djps.com

MEGJELENÉS megjelent

Ketycere

Minimum: P133, 16 MB RAM

Ajánlott: P166, 32 MB RAM

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: modem, LAN, Internet

Küldetés

1. Játék

2. Játék

3. Játék

4. Játék

5. Játék

6. Játék

7. Játék

8. Játék

9. Játék

10. Játék

11. Játék

12. Játék

13. Játék

14. Játék

15. Játék

16. Játék

17. Játék

18. Játék

19. Játék

20. Játék

21. Játék

22. Játék

23. Játék

24. Játék

25. Játék

26. Játék

27. Játék

28. Játék

29. Játék

30. Játék

31. Játék

32. Játék

33. Játék

34. Játék

35. Játék

36. Játék

37. Játék

38. Játék

39. Játék

40. Játék

41. Játék

42. Játék

43. Játék

44. Játék

45. Játék

Summa summarum

ZsebPopulous elborultabb játékosoknak

végítélet

83%

Be kell vallanom, hogy amikor az első előzetes képek tavaly nyáron megérkeztek az Anno 1602-ről, igen-csak felcsillantak a szemem: gyarmatok, telepések, kalózok, gátlástalan szabadkereskedők ágyúkkal teletűzdelt vitorlásokon – hmmm, ez egy nekem való játék lesz! Mindig is a szívem csücskei voltak az ilyen stílusú stratégiák. Tovább fokozta a várakozásomat, hogy – lévén a játék a német Sunflowers csapat szüleménye – német nyelvterületen előbb is jelent meg, és a germán lapok az egyik dícsérték (igaz, egy kukkot nem értettem belőlük, de az értékelésükben levő arab számokat még le tudom fordítani). Így tehát boldog csatakiáltással támadtam be az 576 Shopot, amikor megjelent a polcain, felhúztam otthoni árbocrudamra a Jolly Rogert és gondoltam elverem vele néhány hétre. Rosszul gondoltam – nem kellett hozzá annyi idő...

A cím láttán nem kell különösebb képzelőerő, hogy az ember hozzávetőlegesen behatárolja, hogy mikor játszódik a játék, az elég közepes színvonalú introból pedig kiderül a hely is: az Újvilág gyarmatosításra váró szigetein. Talán az egyesült Európa eszméje lebeghetett az elkövetők szeme előtt, de nem spanyol konkvisztádorokat, francia filibusztréket avagy angol kalózkereskedőket fogunk alakítani – egyszerűen csak választunk egyet a négy színre zászló közül, a náció tehát teljesen lényegtelen. Ugyanígy fikatív a helyszín is: a program minden játék elején véletlenszerűen generál egy 10-15 szigetből álló pá-

lyát, amelyet majd a négy játékos kedvére gyarmatosíthat. Az elsőre nem hangzik különösebben rosszul, de a szigetek mérete, továbbá az a bizonyos véletlenszerűség már magában hordozza a játékmenet negatívumait. De ne vágjunk a dolgok elébe, ez a majd később csemegezünk.

Az öt rövidke Tutorial "küldetésben" elsajátíthatjuk a városépítést, a diplomáciát a kereskedelem és a harcok irányításának alapjait (legalábbis úgy-abogy), ezenkívül még játszhatunk campaign (Continuous Play) és scenariókat. Ezek itt merőben poétikus megnevezések, mert az ún. "campaign" (azaz hadjárat) arról szól, hogy különösebb megkötések nélkül a játék végtelen ideig tart, nincs semmi különösebb cél. (Illetve nyilván az lenne a cél, hogy idővel elfoglaljuk az összes szigetet, de ennek azért lesz néhány apróbb akadályja.) Sajátosak a scenariók is, amelyekben egy-egy adott létszámi és minőségű populációval rendelkező gyarmat létrehozása a cél: a küldetéseket ugyanis csak sorrendben lehet játszani, miután az előzőt teljesítettük, csak akkor választható a soron következő. Ez lehet szerencsés megoldás mondjuk egy autóversenyben, vagy akár egy stratégiában is, ahol a küldetések egy bizonyos történetet mesélnek el (lásd például Settlers III vagy Knights and Merchants) – de itt ez kevésbé tűnik jó ötletnek.

KEZDETENBEN VALA...

A játék kezdetén mind a négy játékos egy-egy kis kereskedelmi hajóval rendelkezik, és az első feladat az első település megfelelő helyének kiválasztása. Majonkkal egy sziget mellé leparolva a szem használatával fel lehet mérni a nyersanyagforrásait: egyrészt ta-

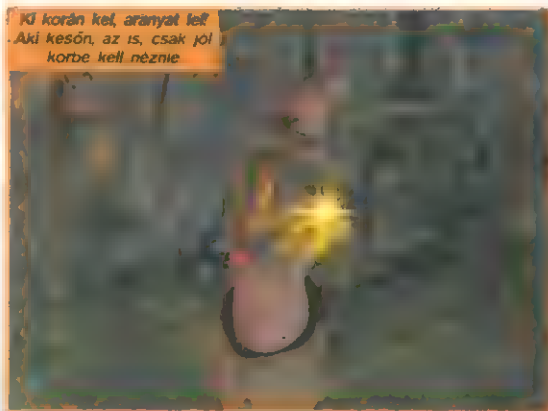
lálható-e a szigeten valamilyen ásványkincs (vas vagy arany), illetve a föld milyen növények termelésére alkalmas. Mindenképpen olyan szigetet keressünk, amelyen van vas (erre később az alapvető fontosságú szerszámok gyártásához szükség lesz), illetve vannak hegycsúcsok (onnan pedig követ fogunk bányászni).

A megfelelő sziget kiválasztása után fel kell építeni egy kikötőt, kipakolni a hajón levő nyersanyagokat, és már kezdődhet is az új gyarmat építése-szépítése!

Ez egy amatőr Settlersezőnek sem jelent majd különösebb problémát: minden nyersanyagot előállító épületnek van egy vonzáskörzete, ahol a termelés zajlik; minden épületnél szükség van rá, hogy bekössük az üthálózatba, amelyen keresztül a megtermelt cuccokat taligáinkkal a feldolgozóba, avagy a legközelebbi raktárba továbbítjuk; továbbá szükség van munkásokra, akik dolgoznak benne. Ha egy épület valamilyen hiány (munkaerő, szerszám vagy vetemény) miatt nem termel, a tetején forgó kérdőjel mutatja. Kezdetben csak az alapvető épületekkel rendelkezünk, a továbbiakat a gyarmat fejlődésével kapjuk meg. (Mogy ez nekem úgy tűnt, hogy a populáció: rendszerint minden ötvennel töltendő népszaporulat után tűntek fel új épületek.)

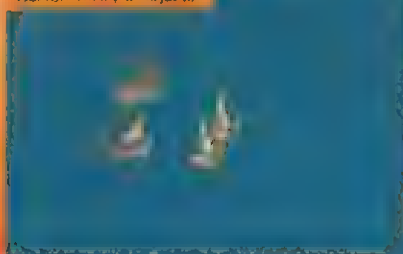
Egy új épület felhúzásához három alapvető építőanyagra (illetve valamelyik kettőre), azaz fára, kőre és szerszámokra, valamint nemi készpenzre lesz szükség. A nyersanyagok közül kezdetben csak a fát tudjuk pó-

Ki korán kel, aranyat lel
Aki későn, az is, csak jól
körbe kell néznie



tolni egy (vagy inkább két) erdész bácsi segítségével, akik egyben fűrészfalomként is szolgálnak. Az alapvető épület kezdéskor a placter: egyrészt itt tárolunk majd minden cuccot, másrészt ennek (avagy egy kikötőnek) a hatókörében lehet bármilyen új épületet felhúzni, azaz további terjeszkedéshez majd újabb(ak)ra is szükség lesz. Ezután elkezdhetjük felhúzni reménybeli telepeseink lakóházait, amelybe azok szép lassan elkezdnek beszállingózni. A város menedzselésének (azaz a fejlődésnek) további feladata a továbbiakban az, hogy polgáraink különböző igényeit úgy elégítsük ki, hogy közben biztosítsuk a nyersanyagok megfelelő utánpótlását, továbbá az épületek építési és fenntartási költségeit ellensúlyozzuk az adókkal és a kereskedelemmel.

Verfagyasztó tengeri
vadász hajókra is
Nelson forog a sirján



Mini Sim City

ANNO 1602

Creation of a New World

A civilizáció újabb alapszintje
gyönyörű akasztófa épül
Cavboyville tottlen



A PLEBS IGÉNYEI

A Jónép igényei két főbb csoportra oszthatók: fogyasztási cikkekre és épületekre. Az előbbiek közül a legalapvetőbb természetesen a kaja, amelyhez több módszerrel is hozzájárulhatunk: kezdetben a legegyszerűbb pár halászkunyhó a parton, vagy mondjuk vadászkunyhók az erdőnek azon részén, ahol sok szarvas békül. Mivel a pecázás nem túl hatékony, továbbá a vadászok idővel kiirtják a szarvasokat (vagy csekélységük az erdőt), idővel szükség lesz néhány szarvasmarha istállóra, valamint egy nészársóra, aki majd felszabadítja a szegény teheneket. Az élemezés leghatékonyabb módja mondjuk a szétföld/malom/pékesség termelési lánc lenne, de ezzel két probléma is van: a három épület építési és fenntartási költségei jóval nagyobbak, mint az állattartásból származik, továbbá a főző már akkor meg van lőve, ha a föld nem, vagy csak félig alkalmas búzatermesztésre. A jónép másik alapvető vágya a ruha, pontosabban a szövet, amit a juhalm/gyapjúfonó páros biztosít. Ezt később kiegészíthetjük egy szabóval, aki a szövetből ingeket készít (de az nem szükséges, hanem exportcikk), továbbá nyersanyagtermelőként a későbbiekben még beléphet a gyapotültetvény. A többi terményigény már luxus, sorban: fűszer (fűszerültetvény), pia (szőlőkert/berospince vagy cukornád/rumlepárló), cigaretta (dohányültetvény/Marlboro márkák), illetve ha ezek ki vannak elégítve, a kakaó (kakaóültetvény). Mint az épületekből látható, a legtöbb cikkhez szükség van egy ültetvényre is (egy házikóra üttől, és veteményes a vonzáskörzetében), ezzel a kis sajátossággal kapcsolatban viszont akad egy-két "kisebb" malőr, hogy csak egyet említsék: egy-egy sziget talaja mindössze HÁROM különböző ültetvény termesztésére alkalmas, azok közül is egy-kettőt csak félig, ami azt jelenti,

A szükségleteik kielégítése több áldásos hatással is van polgárainkra: egyrészt fejleszti lakóhelyeiket (egy nagyobb házba több lakó fér) és "minőségüket" (mondjuk átváltoznak telepesből polgárrá), másrészt – és ez a fontos! – több adót lehet kiszámlálni belőlük. Egy lakóháza kattintva megnézhetjük, hogy a kivett adó milyen arányban van a város szolgáltatásaival, és akár házaként más-más adót szabhatunk meg. Az adómelésnél szintén van némi baki: ha túzózt adót vettem ki, akkor természetesen idővel leléptek egy párom, de a visszamaradtak nemhogy növelték volna az igényeiket, hanem csökkentették (például egyszerűen lemondtak a fűszerről). Sajátos közgazdasági elképzelés, de az állam szempontjából mindenképpen hasznos – ajánlom kormányunk figyelmébe.

MINDEN ELADÓ
(ÉS MINDEN ELFOGYOTT)

Térjünk át a kereskedelemre, amely két részből fog állni: mivel a szigetek adottságaiból adódóan eleve több településre lesz szükség, a belkereskedelemben fogjuk kiszerelni településeink között a terményeiket, a külkereskedelemben pedig anyagi helyzetünk javítása érdekében exportáljuk a feleslegünket, illetve importáljuk a szükségleteket (az utóbbiból csak a szárazságot szoktam erőltetni ideig-óráig, mert ha fizetni kell, az rendszerint igencsak borzolja amúgy is labilis lelkiállapotomat). Kereskedni az alábbi négy csoporttal lehet:

- **szabadkereskedők:** ők szép számban akadnak a játékban, de nem tartoznak egyik félhez sem. A kikötőnél be lehet állítani négy árucikket, amelyeket vemni avagy eladni óhajtok. Megadhatjuk még a mennyiséget és az árat is, ami tényleg nagyon szép – a baj csak az, hogy ez az üzlet igencsak esetleges. A szabadkereskedők ugyanis nem feltétlenül óhajtnak megvenni a minimális áru cikkeinket, mint ahogy nem feltétlenül hoznak hajóikon olyan kuccot sem, amelyért a maximális árat kínáljuk. Őh, minő cárr...

- **beenszűlöttök:** a szigetek között hajókárra néha letűnt kultúrák maradványaira bukkanhatunk. A törzsfőnök kunyhója kattintva az egyszerű játékos megdöbben, hogy az indiánok igényei itt is azok, amelyekkel "civilizálásuk" megtörtént: posztó és főleg pia. Ez az üzlet barterben megy, azaz a beenszűlöttel nem pénz, hanem cserekereskedelemben folyik. Kínálhat rendszerint fűszert vagy cigarettát. (Pedig én még szerettem volna eladni őket rabszolgának, vagy lehajtani egy kicsit a bányába, hogy derék népemenek ne kelljen ilyen földhöz ragadt (sőt, föld alatt!) ténykedésekkel foglalkoznia – de ezt sajnos nem lehetett.) Itt is akad azért baki: szárazföldön nem lehet velük csereberélni (pedig a többi játékkal ellentétben letelepedhetünk akár a szomszédjukba is), ha pedig a törzsfőnök háza nem a parton fekszik, akkor néha a hajónk valamilyen titokzatos okból kifolyólag nem akarja kipakolni a rakományát. Uff! – ez kicsit idegesítő.

- **malőr három játékos:** velük előbb a diplomácia szempontban kereskedelmi egyezményt kell kötnünk. Ezután az ő kikötőikben is kereskedhetünk, és a piacakra vagy dokkjaikra kattintva megdöbben, hogy milyen cikkeket és milyen mennyiségben vevőnek/adósnak el. Néha így egész jó kis bizniszeket lehet csinálni – az egy más kérdés, hogy azok a dög szabadkereskedők mindig előtűnnek érnek oda...

- **rajókák:** ők azért vannak zárójelben, mert ugyan a kózikönyv szerint lehet velük jó kis fegyverüzleteket kötni, de az én gyümölcsöző üzleti kapcsolataimnak némi gátat szabott az a tény, hogy egyetlen ávala kálzával sem találkoztam a játékban (pedig elég sok órácskát eltöltöttem vele), leszámítva talán azt az egy incidenst, amikor egy ismeretlen hajó érkezett Colvobográdról kikötőjébe, és egy rakomány másolt Anno 1602-t kínált eladásra – őket viszont elküldtem a jó BSA-ba...

Ha valaki elég sok időt eltölt az ügyvel, akkor a kezdeti egy hajóján kívüli a kis és nagy hajóműhelyben idővel újabb kereskedelmi és hadihajókat építhet. A kereskedőhajóknak meg lehet adni automatikus kereskedelmi útvonaltakat is ('A' vasból vigyen/hozzon valamilyen 'B'-be), amivel részben automatizálhatjuk a kereskedelmünket.

A NAGY (?) HARCIS (?)
HELYZET

Aki lelkiismeretesen megtanulta a játékot, az már tudja, hogy a Tutorial utolsó két része az ún. tengeri és szárazföldi "csatát" tanítgatja a t. játékosnak. Na, az én szemem már ott elkerékedett egy kicsit, nemcsak a három főből álló rettenetes ármádiák vérfagyasztó összecsapásától, hanem a látványtól is, amely kb. a C-64-es Pirates! nyújtotta grafikai katarzissal vetekszik. Nevezett játék ugyan igen előkelő dobogós helyen áll all-time top-listámon, de ha jól emlékszem, az vagy tíz évvel ezelőtt volt, továbbá a 64-es grafikai képességgel mintha nem egészen vetekedtek volna a mai PC-kkel... Szóval ez gagyli. Ami nem is olyan szörnyű baj, mert mondjuk a Caesar III harci részel sem vonultak be a halhatatlanok csarnokába, viszont a játék ettől függetlenül is császár volt. A baj ott kezdődik, hogy itt a többi játékos roppant békésen játszik: ők nem támadnak, még a világ pénzéért sem. Ők, az ismerőseim a megmondható, hogy én halálisan pacifista érge vagyok, nagy Mercedes-jelek vannak a hátamon és csak moró véletlen, hogy a kedvenc játékom a Panzer General meg a Civ2 – na de ennyire azért nem! Így tehát kénytelenek leszünk a hadiállapothoz mi visszavonni a diplomácia-menüben a békeszerződést (meg esetleg a kereskedelmi szerződést is, hogy még mérgesebbek legyenek). A probléma következő lépcsőfoka az, hogy itt kicsit költséges és rettenetesen hosszadalmas mulatság a háború: kell hozzá ugyebár egy rakás vasbánya (amiből szigetünkön jó ha kettőt-hármat fel lehet húzni); kis erőd és nagy erőd a katonákhoz; karkóvács, puskakészítő és ágyúöntő (ami mind a szárazságtól vanja el a nyersanyagot); hajóépítő és hajók, amelyek majd elszállítják a bódító hadsereget – és akkor még nem beszélünk a nyersanyagszükségletről és főleg a költségekről. Mondjuk idom az van, szóval nagy nehezen kibekkelhetnénk azt a pár – valós időben vett – napot, amíg ez eltart, de akkor jön a következő bökkenő: nyilván valami rosszindulatú pletykát hallhatott a többi játékos rólam, mert mire egyáltalán odáig eljutok, hogy elkezdjek karkókat gyártani, addigra sündisznóállásba vonulnak: szöket körbeveszik a szigetüket vártallal, és további sok szoromságot kívánnak az agresszív hajlamú látogatóknak. Ez teljesen szabálytalan! Legalább egy B-52-esem lenne. Vagy egy ici-pici cirkáló rakétám. Vagy egy Küvér Borta. Vagy akármi, hogy átkokon kívül egyebet is tudjak szórni. Na mindegy. A harci dolog egyébként egyszerű: az elkészített fegyverek az erődbe kerülnek, ahol szép sorban kiképezhetünk gyalogos, lovas, maskátás és ágyús csapatokat, amelyek megfelelő mennyiségű fegyver birtokában kivonulhatnak. A csatamezőn C&C-módszerrel kijelölhetjük, formációkba rendezhetjük és a célpont kijelölésével mozgathatjuk (vagy támadásba küldhetjük őket), ha nincs előttük valamilyen akadály (az erőd például nem nagyon szeretik, mint ahogy az épületeken sem szeretnek átmaszírozni). A hajóknál hasonló a helyzet: a mozgások hasonló a szárazföldi csapatokéhoz. Kötözödni lehetőség szerint akkor kezdjük, ha már legalább honvédelemre akad néhány katonánk, ugyanis hamarosan partraszállásra számíthatunk, és a gaz ellenség rendszerint a piacokat kezdi szétverni, ami egyebár az egész város működésének a kulcsa.

ÓH URAM, ÉN NEM
ILYEN LOVAT AKARTAM!

Kedzük azzal, hogy el nem tudom képzelni, hogy mi az ürdög tetszett annyira a németeknek az Anno 1602-n. (Leszámítva talán a nyelvet, de hát van német Settlers III is, Knights and Merchants meg pláne.) A zenéje mondjuk tényleg nem rossz, és a kezelőfelület is igen egyszerű, logikus és barátságos. Amíg a térképen vagyunk, a grafika mondjuk jó közepes (a legnagyobb nagyításban már majdnem olyan jó néz ki, mint a Caesar III). Szavatosság szempontjából tök jó ötlet, hogy mindig új pályát generál a játék. Arra viszont tán akkor figyelni kellett volna, hogy a területet legalább egyenlő arányban osszák meg a szigetek között – kaptam ugyanis olyan játékokat, ahol kettő kivételével az összes szigetet gyapotot, cukornádat és kakaót lehetett termelni. Arra a két szigetre, ahol fűszert is, természetesen betelepített a konkurencia, akik nem engednek letelepedni, megtámadni meg a fentebb ismertetett okok miatt kicsit nehézkes őket. (De még ha meana is, akkor sem tudom, honnan szűntem volna dohányt.) A másik marhaság a szigetek mérete: ahhoz, hogy egy település elkezdjen kellemesen üzemelni, rendszerint sosem elég a hely, így mindenképpen muszáj több szigetet gyarmatosítani. Egy új település fejlesztésekor azonban megint egy csomó költség érkezik, tehát a gazdaság állandóan pengeelen táncot: vagy a nyersanyaghiány miatt döglönek be a városok, vagy a pénzhiány miatt megyünk csődbe.

Mindent összevetve: az a játékos, aki ennek a stílusnak eléggé megszokott rajongója, talán elszórakozhat az Anno 1602-vel egy darabig, de el nem tudom képzelni, hogy a Settlers III, Caesar III vagy akár a Knights&Merchants ellenében labdába rúghatna ez a játék.

Colvob

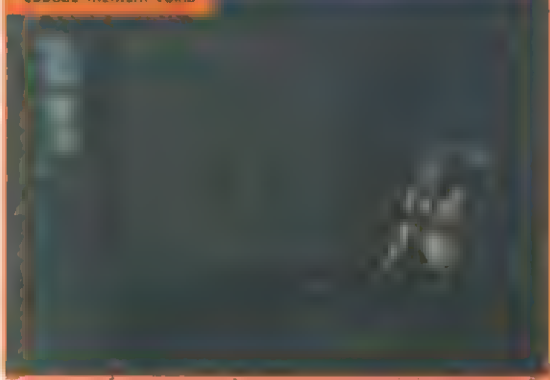


Vilam pestis kiszáradta derek népemet (meg budals, csak az most épp nem látszik), itt az ideje egy SOTE-klubnak

hogy az ültetvény fele mindig ki van száradva és nyíltan teleannyi a termés is... Nyumm!

A jónép igényeinek másik csoportját a különböző civil épületek képezik, amelyek közül a sürgősebbeket szővő is teszik: kezdetben azonnal vágyunk egy kisebb templomra, majd nemsokára egy kocsmát is szeretnénk. (Tényleg van valami valóságalapja ennek a kezdesnek, bár a sorrendem én vitatkoztam...) Idővel kellene fog nekik egy iskola, illetve nagyobb lélekszámmal a templomokon kívül egy katedrális is. Mondjuk nem szólnak külön érte, de az időről-időre kiltűrő tűzvédek és pestisjárványok megfékezésére szükség lesz tűztorókra és doktor bácsira is. Sajátos civilizációs vívmány még az alkaszűra – mondjuk nálam még egyszer sem lázadt fel a jónép, de én mindig szoktam építeni egyet, mert szerintem javítja a városképet.

Woppl! Mintha egy kicsit csödbe mentem volna



Anno 1602

Full-3D Simulation
K&A-D. In-Game
WEB: www.frogwares.co.uk
MCU: www.frogwares.co.uk

Ketgere

Minimum: P100, 16MB, 2MB videokártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: modem, LAN (4 fő)

Summa summarum

Ebből a temából sokkal többet is ki lehetett volna hozni

Végítélet

76%

CSITTI!

Power II Side

A későbbi pályák és a jobb kocsik behozásához névnek kell beírunk az alábbiakat:

AARON FOO: Advanced nehézségi szint
MEGASAXON: Insane nehézségi szint

Az alábbi cheateket pedig játék közben tudjuk megadni:

BLAST: a többiek lökdö-sése
BOMB: bomba
BURN: lángszóró
GLIDER: kormányozhatóság ugratás közben is
HOVER: légpárnás mód
ICBM: rakéta autó
JUMP: ugratás
LAUNCH: a nézőpont leválása, amit aztán a "Z"-vel lehet mozgatni, miközben az "X"-szel pedig kocsikat lehet kilőni
LIGHT: könnyű autó
LUNAR: csökkentett gravitáció
SLEEP: az ellenfelek elalszanak a volán mögött
SLIPPY: csúszós útfel-szín
SPIDER: fel lehet mászni bármilyen meredek falon
STICKY: jobban tapadó kerék
SUCK: mágneses vonzás az autók között
WARP: az idő lelassítása (az Által lehet szabályozni)
TWISTER: tornádó az autók felett, ami az összes ellenfelet magával ragadja

CSITTI!

3.L.A.R.A.

Itt jön néhány kellemes kis kód a szó szerint állati autóverseny a kupák és az autók előhívásához! A cheatek megadásához először menjünk az Options menü Settings pontjába, ahol a menü aljánál írhatjuk be az alábbi kódokat:

GLASSX - Crystal kupa
ROCKYY - Diamond kupa
ZDPEAK - Zenith kupa
XPERS - Master szint
DESERT - Skorpió autó
RATTLE - Kobra autó
RUNNER - Gepárd autó
MYSTER - Leopárd autó
ALLVID - Az összes autó

GRIM FANDANGO (3. rész)

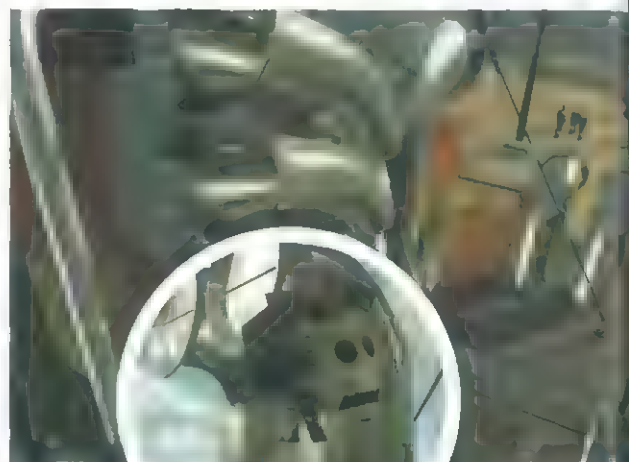
Utoljára ott hagytuk abba, amint sikeresen kifutottunk Rubacava kikötőjéből a Limbo gőzösön, vadonatúj harmad fedélzeti almatróz állásunkban. Mint az már az eddigiekből is kiderült, Manny élelmes egy halott: a múlt-kori egy évnyi sikálás egy szép kis bárt hozott a konyhára, a mostani pedig – természetesen egy év elteltével – egy szép kis hajót. Manny kapitánnyal legközelebb a Glottis koma által jelentősen felturbózott hajó parancsnoki hídján találkozunk, amint az egyik matróz jelenti, hogy vámosok akarnak a fedélzetre lépni. Takargatnivaló híján erre természetesen megadjuk az engedélyt. A matróz távozta után hirtelen egy csontgalamb ereszkedik a fedélzetre, a forradalom nagy vezérének, Salvador Limonesnek gyorsfutára, aki azt a hírt hozza, hogy Meche nem érkezett meg a kikötőbe: leugrott a fedélzetről a Gyöngyért, ami a tenger mélyén fekszik, de varázssereje minden halandónak (illetve halottnak) egyaránt megdobogtatja a szívét. Kapunk egy térképet a helyéről, továbbá azt a nem túl vidám információt, hogy azért nem árt vigyázni, mert nem várt csapdák leselkednek ránk...

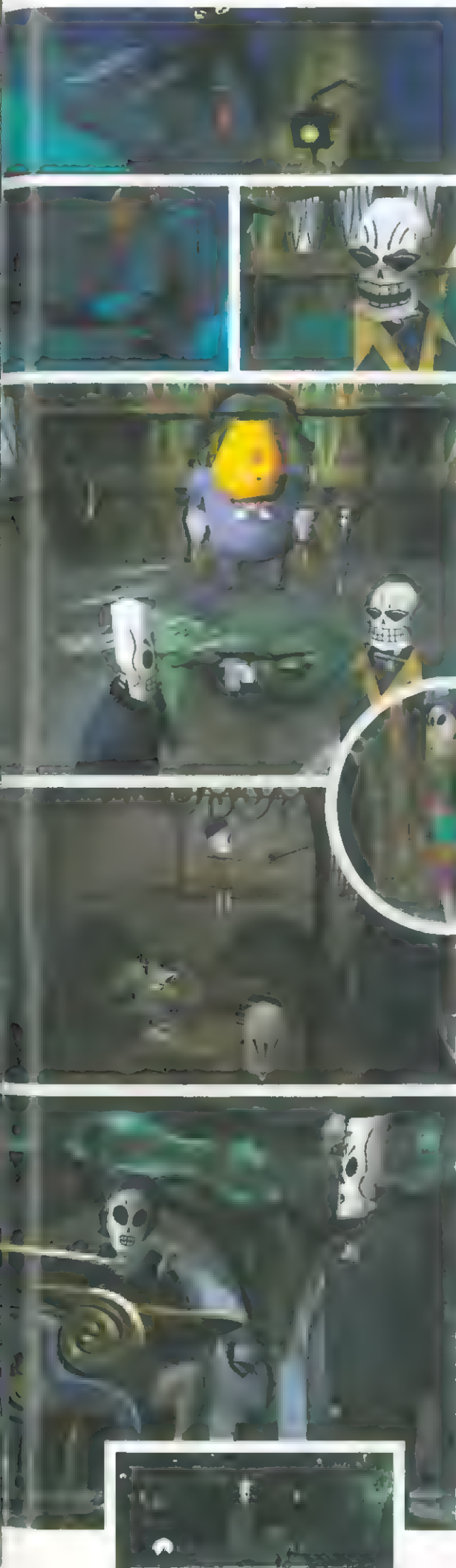
Miután a hídon kibámszkodtuk magunkat, baktassunk le szépen a fedélközbe, ahol szörnyű látvány fogad bennünket: a "vámosok" igen alapos munkát végeztek, mert mindenütt virágba borult matrózok tetemei fekszenek. Ránk is valami hasonló sors várna, mert a folyosó végén megjelenik két alak igen morcos kinézetű mordályokkal galopposzik felénk – de szerencsére Glottis koma gyorsan beránt bennünket a gépházba. Az öltönyös vámosok vadul dörömbölnek az ajtón, de mivel kevés hajlandóságot mutatunk a kinyitására, neki is készülnek a robbantáshoz. Ahol az egykori sikeres almatróz lett a kapitány ugyan nem igazán illik ilyet mondani, de talán most tényleg jó lenne olajra lépni...

A gépház két ablakán kikukucskálva a hajó két horgonyláncát látjuk, a piros gombokkal pedig felhúzzuk/leengedhetjük őket. Felhúzott állapotban esetleg a kaszával lehetne piszkálni őket, de egyelőre nem érjük el egyiket sem. A motor vezérlőpultján levő két karral tudjuk a jobb és a bal oldali hajócsavarokat üzemeltetni (elengedni úgy kell, mintha tárgyat tennénk el). Ha az egyik horgony fel van húzva, akkor annyit mozoghatunk, amennyit a másik enged, mint ahogy azt a víz alatti nézet is mutatja. Ebből a nézetből az is kiviláglik, hogy a horgonyláncok vannak olyan hosszúak, hogy a hajót átúsztassuk felettük és mellesleg ez is a cél. Legcélszerűbbnek az alábbi sorrend tűnik (de meg lehet a másik oldalon is csinálni): jobb oldali horgony fel; jobbra, amíg a horgony átúszik a hajó alatt; jobb horgony le. Ha most

azonnal visszahúzzuk a horgonyt, az felhúzza magával a bal is, amit a kaszával most már elérünk a kajutablakból. Miután beakasztottuk a horgonyt az ablakkeretbe, húzzuk "fel" a bal horgonyt. A rémisztő recsegés-ropogás hallatán Glottis érdeklődik, hogy ugyan mi volt ez, de Manny megnyugtatja: csak a perforáció. Hogy mire is gondolt pontosan, az rögtön kiderül, mihelyt hátramenetbe tesszük a csavarokat: a hajótest kettészakad, mi a hátsó fertállal elporzunk – két gengszter pedig ott áll megfürödve a hajó első részén, ami szép csendben követi a Titanic példáját...

A térkép alapján hamarosan leparkolunk a Gyöngy leföhelyén. A parkolás alatt itt az értendő, hogy le-süllyedünk a tengerfenékre, bár egy kissé elsodródva. Kicsit setét is van, ráadásul Glottis először mókás tengerész történetekkel szórakoztat bennünket holmi tengeri szörnyekről, majd azzal, hogy ő nem vízidémon, hanem szárazföldi és fuldoklik. Manny megnyugtatja, hogy ha szív nélkül tudott élni, akkor levő nélkül is kibírja egy kicsit. Előbb-utóbb a közelben átsiet egy Chepito nevű figura is, aki elég mókás arc. Azért sétál itt a tengerfenéken, hogy gyalogszerrel jusson ki a Halottak Földjéről. Igen szórakoztató társalgást folytathatunk vele a hajókról, navigációról, a csak tengerészme-sékben létező Gyöngyről (ott világít a háttérben...), de még vidámabb lesz, ha hangos nótázás közben hozzá-szegődünk. Miután egy kör után visszatértünk, rájövünk, hogy alapvető gondok vannak a "Hold" alapján történő navigációjával, így tehát próbáljuk meg inkább lerángatni a fejeről a lámpást. Nem igazán megy, és eléggé zokon is vesz, így tehát amikor a következő köréből visszaért, ragadjuk meg a lámpásánál és balra húzva adjuk oda Glottisnak, hogy hozza magával világítani az egész Chepito lámpástul-mindenestül. Idővel oda is érünk a Gyöngyhez, ami Chepito szerint ugyan nem létezik, de nagyon örül, hogy gazdaggá tette. Van azonban egy kis bökkenő: a tengerészmesék igazat mondanak, hogy aki megpróbált lemerülni érte, sosem került elő. Ennek oka a látottak szerint abban keresendő, hogy a Gyöngy mellett parkoló tengeralattjáróban egy méretes lila polip lakik, aki kellemesen megebédel az önjelölt bűvárokból, majd csodálkozva mered arra a szírtre, ahol álldogálunk: gyalogos látogatók eddigelé ritkán érkezhettek... Mivel Glottis nem akar lemen-ni, és Manny sem igazán rajong az ötle-tért, hogy lesétál-jon, amíg a fenevad ilyen rondán mered erre a fényforrásra,





menjünk inkább körbe a szírtén. Idővel egy sziklába botlunk, amiből kicsiny csápok nyúlnak ki. Mannynem találunk fogódzót, de Chepito lámpásán igen, és így kiderül, hogy ez a hatalmas oktopusz egyik kihelezett tagozata – és már jön is a gazdájuk. Amíg a polip elfogyasztja Chepitot (ezt hívják egyébként epizód szereplőnek), Manny és Glottis felugrik a tengeralttjáró farkára, aki vacsija végeztével úgy dönt, hogy mára ennyi – visszamászik a sajátos meghajtó mechanizmussal működő tengeralttjáróba, és titokzatos otthona felé veszi az irányt. Ami Glottis szerint természetesen nem más, mint a világ vége. A tengerészek ugyanis jól tudják, hogy a téves feltételezések ellenére a föld igenis lapos alakú, és ha a hajós eléri a világ végére, akkor egyszerűen leesik róla.

Mi nem követjük ezt az eljárást, ugyanis a tengeralttjáró leparkol a világ végén lévő korallbányába. Manny megnyugtatja Glottist, hogy fogalma sincsen hol vannak – mindenesetre várjon itt, amíg ő megkeresi Mechet. Jobbra egy futószalagot találunk, ami szemlátomást törmeléket szállít valahova a víz színére, előtte pedig egy kart, ami megfordítja a futószalag haladási irányát. Erre egyelőre még nincs szükség, tehát vegyük használatba a barlang végén levő liftet.

A folyosó bal oldalán levő ajtó zárva van, következőképp a másik irányt választjuk, ahol nemsokára egy takaros kis szobába csöppünk, amelynek berendezése többek között egy üres papírkosárból, valamint egy csodaszép forgatható hamutálcaiból áll (utóbbit egyből ki is próbálhatjuk). A szobából nyíló ajtó mögött kellemes meglepetés fogad bennünket – Ms. Mercedes Colomar, alias Meche. Végre! A múltat illetően ugyan néminemű nézeteltérések támadnak, ami egy Mannynak lekevert pofonban is megnyilvánul. Végzőra megjelenik Domino is, aki "megmagyarázza" jelenlétünket a hölgynek: eszerint Manny Calavera mindig a nyerő oldalon van, és ezért jelen pillanatban is az ő alkalmazottja... Közben betoppan az ajtón Glottis is, aki roppantul aggódik értünk – pechére, mert Domino egy csapóajtó segítségével süllyesztőbe teszi, és mi fájó szívvel nézzük, ahogy legjobb barátunkat elnyeli a világ végén lezúduló ár... Mielőtt elégtételt vehetnénk érte, Domino jelzi, hogy egy új munkakör vár ránk és egy jól irányzott jobbegyenessel elejét is veszi a fölös kérdezősködésnek...

Amikor új "irodánkban" magunkhoz térünk, a plafonon lógó kalitkában két szerencsétlen kis "angeltost" pillantunk meg. Új munkakörünk ugyanis az ő őrzésük lenne. Bibi és Pugsy kicsiny szerszámaival csillogó ékszereket farag a korall-

darabokból, és nem igazán szeretnek bennünket, Domino ugyanis itt is elég rendesen befektetett minket. Ha beszédbe elegyedünk velük hol sírva fakadnak, hol meg akarnak harapni bennünket – amikor pedig segítséget ajánlanánk nekik, ha lenne ilyen kis apró szerszámunk, Bibi még hozzánk is vágja a kis kalapácsát. Ezt mindenesetre el tesszük.

Sétáljunk át Domino irodájába, ahol most Meche titkárnőként dolgozik. Itt hosszas beszélgetésből fényt deríthetünk a múlt és a jelen rejtélyeire. Meche azért tűnt el az irodánkból, mert olyan családott-nak látszottunk, hogy nem egy Kilencesre szóló jegyet tudunk klutalni neki; a Rubacavában töltött évről nem szeretne beszélni, de a kötötben azért kólintott fejbe bennünket az üveggel, hogy nehogy Domino csapdájába essünk; és végül azért dolgozik Hector Lemans főgengszter embereként itt lévő Dominonak, hogy vigyázzon a két kalitkába zárt kisgyerekekre, akik egyébként kicsit tudnak repülni – harapni pedig nagyon (bár ezt már tudjuk). Saját jószándékunkról azonban nem igazán tudjuk meggyőzni, maximum azzal, hogy ha odaadjuk neki a pisztolyunkat. Mint az állig felfegyverkezett Halottföldi maffia tagjának biztos van fegyverünk. Mint tudjuk, nincs, de ez nem hatja meg a lányt, tehát majd kerítünk neki egyet. Előtte azért helyezzük üzembe megint a hamutartót. Ha elég sokat forgatjuk magunk felé a cigarettájára alig figyelő Meche előbb-utóbb a lábára ejti a parazsat, ami kiegészíti a selyemharisnyáját. Ugyan Marlene Dietrich Kék Angyalban nyújtott produkcióját meghazudtoló jelenettel húzza le a láb(szárcsont)járól, csak egy újabb rossz pontot gyűjtünk be nála, amint dühösen a papírkosárba hajítja. A kalandjátékokon nevelkedett avatott kukabúvár ezt természetesen azonnal magához is szólítja. Benézhetünk esetleg Dominohoz is, de ő éppen relaxál: walkmant hallgat és nem igazán foglalkozik a külvilággal.

Az alagsorban balra a bányát találjuk, ahol egy csomó lélek rabszolgaként korallt fejt. A polip úgy látszik, mégsem étkezéssel állal gyűjtötte be őket. Köztük van egykori lámpásunk Chepito is, aki egyrészt nyomatékosan kifejti, hogy soha többet nem óhajt velünk "sétálni", másrészt pedig – ahhoz képest, hogy mekkora kulimásba került itt – tulajdonképpen egész jól megtalálta a számítását. Mivel mindenütt drágakövek hevernek.

CSITTI!

HA VAN
MAGAD
FELTÁRA

Többeknek talán némi csalódásként szolgált, hogy a már jól megszokott klasszikus stílus helyett némileg Lara anyó kalandjaira hasonlított az új KQ-játék, de talán pont a nyomasztóan sok akciórész miatt nem fog megártani hozzá néhány csalás. A cheat képernyőhöz nyomjuk le a játék közben CTRL + SHIFT + 7 kombinációt, majd jöhetnek az alábbiak:

GOD – Isten mód (az UNGOD visszakapcsol halandóságra)
TELEPORT – egy térképet kapunk, amelyen kiválaszthatjuk, hogy hova akarunk teleportálni. Templomokban és a föld alatt (a gnómkoknál) nem működik.
GIVE xxx yyy – az xxx tárgyat megkapjuk yyy darabszámban, pl. a GIVE CRYSTAL 5 cheat öt kristályt nyom a kezünkbe.

Játék közben szívtén megadhatjuk, hogy új parti indításánál melyik pályán akarunk nyomulni. A pályanevek:

DAVENTRY
DEAD CITY
SWAMP
GNOME
BARREN
ICEWORLD
TEMPLE1
TEMPLE2
TEMPLE3



CSITTI

WIKIPEDIA

A kiváló kis harci stratégia küldetéseivel az alábbi passwordok segítségével juthatunk hozzá:

- 2 - CHEESE
- 3 - TOAST
- 4 - BUTTIES
- 5 - KEBAB
- 6 - GATEAUX

CSITTI

WIKIPEDIA

THE RINGLING

Az olimposzi kategóriájú istenek még tavaly, kisebb erdei sámánok pedig azóta már biztos végigjátszották a tavalyi év egyik legjobb stratégiai játékát – de kezdő magusoknak esetleg még használhatók lesznek az alábbiak. Nyomjuk meg egyszerre a Tab és az F11 billentyűket, majd a megjelenő ablakba pötyögjük be:

BYRNE

ami aktiválja a cheat üzemmódot. Ezután játék közben az alábbi billentyűkombinációk megnyomására a következő bónuszokat kaphatjuk:

- Tab + F3: az összes varázslat
- Tab + F4: az összes épület
- Tab + F5: maximális mana

Természetesen itt is virágzik a fekete piac, és ott elég jól megtalálja a számítását – nála minden lehet kapni. Hajót mondjuk nem (azokat egyébként is utálja), törülközőt sem (itt a víz alatt úgyszincs rá különösebb szükség) – pisztolya viszont van, amit az igazi selyemből készült harisnyára el is cserélhetünk vele. Sajnos történet nincs hozzá, azt ugyanis erőfele kicsit körülményes szerezni. Chepito ugyan roppant büszke csencselt fűrőjára, de a neves eszköz mintha egy kicsit túlzottan rázna szegényt. Ajánljuk fel neki kipróbálásra a gyerekek ékszerészkalapácsát, aztán szépen lépünk meg a kezünkbe nyomott fűrővel.

Baktassunk vissza Mechéhez, hogy végre bebizonyítsuk neki ártatlanságunkat. Neki van története is hozzá – a gond csak annyi, hogy a most már töltött fegyvert ránk fogja. Dominot akarja megszarolni szerény személyünk által, hogy eressze szabadon a gyerekeket. Domino ezen igen jót mulat, és elárulja, hogy nem is dolgozunk neki. Amikor viszont a lány feléje fordulna a fegyverrel, könnyedén kicsavarja a kezéből, szépen elzárja valahova – majd a jól végzett munka örömeivel visszatelepszik karosszékebe, és visszarakja a fejére a walkmant.

Kedvenc ellenségünk az irodája előtti széfbe zárta Mechet, aki kétségbeesetten dörömböl a belső ajtón, hol minket, hol Dominot hívva. A széf természetesen zárva van, a kerekkel meg egyelőre nem tudunk mit kezdeni – először tehát megfúrjuk a zárat. (Kicsit nehéz megtalálni, legjobb, ha jobbról közelítve vesszük használatba a fűrőgépet.) Miután a zár nyelveihez hozzáfértünk, jöhetnek a kerek – és egyben a játék egyik legidegesítőbb rejtvénye: a zárnyelv négy kerekét a kurzornyilakkal forgathatjuk jobbra-balra, de mivel egy tengelyen vannak egyszerre mozognak. A legalsó állandóan forog, a felette levők pedig akkor mozdulnak meg, ha az eggyel lejjebb lévő kerék már elég sokat mozgott azonos irányba. Ha mozgás után megfordítjuk az irányt, akkor még visszugranak egy pozíciót és megállnak. Ez így leírva kicsit épületesen hangzik, de menet közben egyszerű – az már kevésbé, hogy ezzel az idegtépő módszerrel kiforgassuk a megfelelő kombinációt: a négy zárnyelv lapos oldalának jobbra kell néznie. Sok sikert...

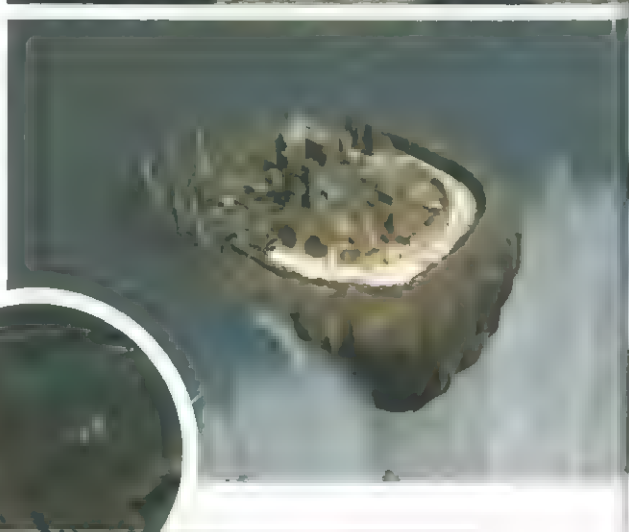
Miután ez megvan, lépünk hátra a keréktől, és nyomjuk le a kilincset. Áááá! – trükkös kis ajtó: a kilincs megint összetyulta a zárnyelveket. Miután újabb kellemes órákat töltöttünk a forgatásukkal, a kilincs használatát előtt

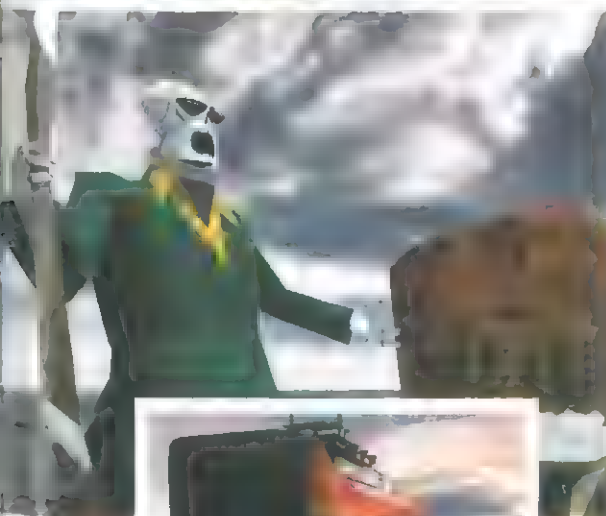
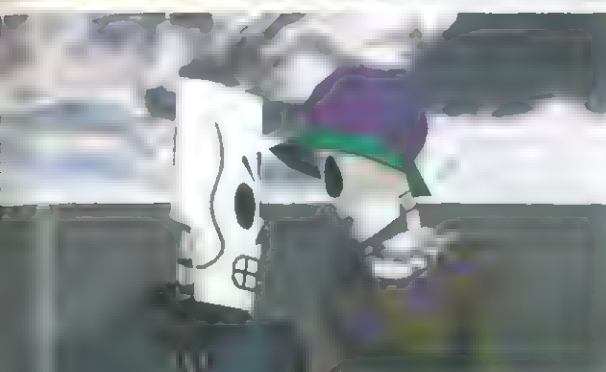
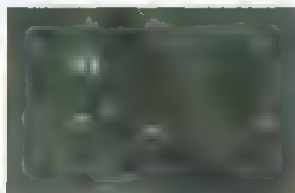
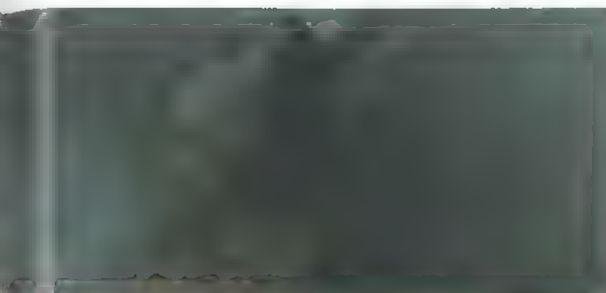
akasszuk be a kaszánk pengéjét a nyelvekhez (végül is logikus: a zár akkor nyílik, ha a nyelvek nem tudnak elforogni).

Odabent azonban nem leljük Mechet, csak egy rakás zárt fiókot a bánya irataival, egy lovagi páncélt a szomszéd szobában, valamint az ehhez tartozó éktelen méretű bárdot. A bárdnak a súlya is megvan: Manny csak egy kicsit tudja felemelni, utána vissza is ejti a földre. Egyetlen érdekes dolog van még itt:

a széf ajtaja feletti kis bigyó. Ezt meg lehet piszkálni a kaszával, de nem történik semmi – mindaddig legalábbis, amíg be nem csukjuk a széf ajtaját. Ez ugyan nem biztos, hogy teljesen jó ötlet volt – mindenestre feltárul a szemközti csapóajtó, ahonnan kisiet Meche. Tiszteségünkről most már meg van győződve – élménységünkről kevésbé, hiszen épp az imént zártuk be az egyetlen menekülési útvonalat. A szomszéd szobában egy rakásnyi aktatáskában lapul az a hihetetlen mennyiségű Kilences-jegy, amit Domino és Hector Lemans az évek során elloptak a jó lelkektől. Mennynek épp az a furcsa, hogy lapulnak: úgy emlékszik, hogy abban az időben, amikor még egy csomó Kilences-jegyet kiadott (na az már ELÉG régen volt), a jegyek mozogtak – automatikusan belerepültek annak a léleknek a kezébe, akit illettek. Furcsa, de egyelőre a kijutással kell foglalkoznunk. Manny első számú terve az, hogy a kaszával kinyitja az odafent futó csővezetékben a zuhanyt, a helyiség lassan megtelik vízzel, a szép pár pedig felúszik. A mennyezet kérdéseivel nyilván csak akkor akar foglalkozni, amikor az aktuálissá válik, de addig nem is jut el. A zuhanyzót kinyitva ugyanis csak a padló lesz nedves, tehát jobb, ha el is zárjuk a vizet a csővön levő kerékkel. A padlón levő víz szépen el is tűnik egy csempé alatt, következésképp nyilván ott kell lennie a zuhanyzóhelyiség lefolyójának. Következik a kettes számú terv: vonszoljunk ide a bárdot, majd amikor az ominózus csempe felett van az éle, emeljük meg. A padlóra visszaesve a bárd széttöri a csempét, és az alatta feltáruló lefolyón keresztül kimenekülhetünk a szabadba, a sziget partjára. Itt Manny megnyugtatta Mechet, hogy ő csak foglalkozzon a két kisgyerekekkel, mi elmegyünk és hozunk egy hajót. Mi-lyen hajót? – érdeklődik Meche. Na, ezen még dolgozunk...

A szomszéd helyszínen egy irdatlan méretű szerkezetre felkocogva szemrevételezhetjük a hatalmas zúzóköveket, amelyek apró darabokra őrölik a korallt. A szerkezet üzembe helyezése után rájövünk, hogy egy hatalmas mozgódarun va-





gyunk. A fel-le nyilakkal mozgat-
hatjuk a láncon függő markolókart
(itt például letehetjük a partra), a
jobbra-balra nyilak pedig magát a
darut mozgatják. Csúszunk át el-
őször is a túloldalra, ahol a daruból
kiszállva annak a futószalagnak a
végét látjuk, amelyet a lift mellett
találtunk. Kocogunk le a futószala-
gon, amelynek a végén akkora a
sodrás, hogy Manny már kénytelen
lesz igen érdekes stílusban úszni.
A világ szélén menekülni próbáló
hajók mindig megpróbálnak horgo-
nyot vetni – talán egy ilyen kísér-
let maradványa az itt látható vas-
macska is. Annál érdekesebb, hogy
ha továbbbúszunk a sodrás ellené-
ben, megtaláljuk a vasmacskához
tartozó láncot is. Még érdekesebb,
hogy a lánc végén ott lóg a hajó is.
A legérdekesebb viszont az lesz, ha
lemászunk a láncon, ugyanis a ha-
jón megtaláljuk elveszettnek hitt
barátunkat, Glottis komát. Termé-
szetesen per pillanat is a motoro-
kat bütyköli, és büszkén mutatja,
hogy sajnálatos állapota ellenére a
mindkét hajócsavar tökéletesen
működik. Hajó tehát már van – az
egy más kérdés, hogy hogyan fog-
juk innen kihúzni. Persze annak is
megvan az útja-módja...

Kocogunk vissza a daruhoz, men-
jünk vele vissza a túloldali
strandra és mielőtt ki-
szállnánk, ejtsük le a mar-
kolóját. Sétáljunk le a da-
ru mellé és álljunk neki a
fúróval. Chepito rázós

markoló tökéletesen
működik, de az eltávolítá-
si manőver egy plusz nem
várt eredményt is hoz: le-
töri a daru karját. Ha át-
nézünk a szomszédba, ak-
kor látjuk, hogy Meche
már elvégezte az ő feladatát: a két
vidám kis rosszcsont vidáman ker-
getőzik a levegőben, amit csak egy
másodpercre szakítanak meg azért,
hogy érdeklődjenek a hajó után,
amit a bácsi megígért.

Szálljunk vissza a karjától meg-
fosztott mozgódaruba. Ha a láncot
leengedjük, kar híján most pont az
örökök köze esik vissza, és ott
be is akad. Nem baj: a daruval
megmozdulva kitépjük a helyéből
az egész miskulanciát, a túloldalon
pedig ismét leengedjük a láncot. A
vége pont a futószalag végére esik.
Sétáljunk le a szalagon, a karnál
ugorjunk le róla, és fordítsuk meg
vele a menetirányt. Erre a súlyos
lánc lezúdul egészen a vasmacská-
ig. Az irányt megint megfordítva
megindul ugyan visszafele, de sú-
lyánál fogva hamarosan hurkot
vett, ami az irány újbóli megfordí-
tásával szerencsésen ráhurkolódik
a vasmacskára. Most már csak
annyi a teendő, hogy visszamá-
szunk a darura, felhúzzuk a láncot
és már látjuk is amint az ordító
Glottis komával a tetején előbuk-
kan a hullámsírból a hajó.

A kis társaságot a túlparton látjuk
viszont: Meche örül Glottisnak, a
gyerekek a hajónak, Glottis pedig a
helyükről kiszaggatott örökök-

nek, amiket természetesen azonnal
felszerelt a hajó orrára. Calavera
kapitány pedig kidítja a parancsot:
teljes gőzzel előre!

A mi jó öreg Domino barátunk hir-
telen arra rezzen fel irodai nyugál-
mából, hogy egy füstcsik kanyarog
a távolban, és ettől igen morcos
hangulatra kerül. Glottis és Meche
közben andalító beszélgetésbe me-
rülnek az élet (illetőleg a halál) ér-
telmét illetően, elcsuklik egy sze-
reimi vallomás, hogy helyt adjon az
először elcsattanó csóknak... De
nem a csók csattan, hanem Domino
a tengeraltjáróval a hajó oldalá-
nak, hogy vérfagyasztó kasza-párvi-
adalra hívja hőseit. Több se kell
Mannynak: bátran lehuppan a ten-
geraltjáró fedélzetére, ami azon-
nal el is távolodik a hajó törzsétől.
Rántunk szépen kaszát, és számol-
junk le egyszer-s-mindenkorra Do-
minoval. Ez kicsit körülményes lesz,
lévén könnyűszerrel harítja az
összes ütéseinket, derekas kontrá-
val. Így tehát kénytelenek leszünk
egyéb más módszerhez folyamodni:
vágjuk inkább a kaszát a – Manny
szavával élve – a világ legrondább
periszkópjába, azaz a tengeraltjáró
rét hajtó polip szemébe. A szem
gazdája ezt érthető okokból kicsit
rosszul tűri, és vadul kanyarogni
kezd. Ettől Dominót végképp előlnti a
düh: egy ügyes mozdulattal kiveri
kezüinkből a kaszát, és hanyatt eső
hőseink felett diadalmas végső súj-
tásra emeli a sajátját...

Folytatásos kalandsorozatok – mint
amilyen ez is – itt szoktak véget ér-
ni, hogy egyszerűbb lelkiütemű nézők
egy hetet izgulhassanak azon, hogy
meghal-e a főszereplő? De én foly-
tatom: Domino a dicsőség kapujá-
ban elfelejt a háta mögé nézni, ahol
ott közeleg a hajó, elején a rémsé-
ges méretű örökökkel. A kettes
számú főgonosz pillanatokon belül
elnyeri a büntetését, amint az ütkö-
zésből kifolyólag behanyatlak a ha-
talmos fogak közé és szép apró da-
rabokra szecskázódik. Ez mondjuk
Mannyt kevésbé vigasztalja, ugyan-
is másodperceken belül ő következ-
zik – és akkor most hagyjuk abba,
folyt. köv. legközelebb. Lehet tör-
delni a kezeket: vajon megmenekül-
e Manny? (– Átme gyek kicsit min-
dentudó anyósba, aki a családdal
beszélget, akik csak a szappanope-
ra aktuális részének az ismétlését
tudták megnézni: Persze, hogy meg-
menekül! A két kiskgyerek tud re-
pülni, és a két karjánál fogva
felemelik a fedélzetre.) Vajon
egymásra talál-e végre a két
szerelmespár? (Persze, hogy
egymásra talál! Glottis és Meche
csodaszép családi életet fog élni.
Manny meg talán örökbefogad-
ja a két kiskölyköt.) Vajon
vége lesz-e valaha ennek
az egésznek? (Persze,
hogy nem lesz vége
soha! Azért folyta-
tásos. Maximum az
szolgáltatathat erre indokot, ha
menetközben megjelenik a Grim
Fandango 2 – akkor újat lehet
kezdeni!)

CSITT!

A Hasbro eme elmés já-
tékát egyelőre még nem
teszteltük, de eme ese-
mény elérkezéig talán
hasznára lesznek a csa-
lások azoknak akik jó
"tejeck" akarnak lenni.
Nívjuk be az
üzenetablakot a T bil-
lentyű megnyomásával,
majd gépeljük be:

OH MY GOD - God mód
TOO HARD FOR ME - ki-
kapcsolja az AI-t

CSITT!

Egy kis vérengzés min-
dig kellemes kikapcsoló-
dást jelent a fárasztó
napl robot után. Az
előbbi kódokkal talán
több sikerélmény szüle-
lik. Először is nyomjuk
meg a T billentyűt a
kommunikációhoz, majd
a megjelenő ablakba gé-
peljük be a családokat:

MPAMMO - maximális
lőszér
MPARMOR - maximális
páncél
MPCAMERA - mozgatha-
tó kameraállítás
MPCLIP - át lehet menni
a falakon és a zárt aj-
tókon
MPGOD - Isten mód
MPHEALTH - maximális
egészség
MPKFA - Maximum töl-
tény, páncél és egé-
rség



Na kérem, ezt is megértük! Szobrot állítottak Lara Croftnak! Igaz ugyan, hogy nem a Trafalgar Square-en, és még csak nem is az East Enden – de viszont legalább háromszoros "élet-nagyságú". Valamelyik élelmes kereskedő kitatálta ezt a marhaságot, és az emberek (felnőttek emberek) pedig viszik, mint a cukorkát. (Bár szó se róla, ahogy így felnézek a monitor tetejére, mintha még a TR3-ban mutatott formájánál is lényegesen dímbes-dombosabb lenne – talán ez lehet az oka). Egyébként nem tudom mi ez a mizéria most ezekkel a szobrokkal meg figurákkal, de mindenki gyűjt valamit. Martin Star Wars-figurákat, T.J. orkokat – a végén még én is hozok valamilyen alternatív képzőművészeti performance-ot megválasztatlan leveleimből. Ennyit egyelőre a figurákról, de azért ne távolodjunk el a képzőművészet témájától: egyrészt elektronikus levélládámban napról-napra egyre értékesebb alkotások tűnnek fel, és most már nem álltam meg, hogy ne rendezzek egy kisebb kiállítás belőlük (pillanatsatok csak a jobb oldalra – ráadásul kimaradt a kedvencem, a Windows-mintás toalettpapír), másrészt meg ehhez kapcsolódik az első levél is.

Üdv 576! Nem kezdem el dicsérgetni az újságot, mert mindenki tudja: ennél jobbat sehol sem talál. Legelső levelemet egy nagy szemrehányással kezdem. Láttuk már a Star Wars, Popolous, Tomb Raider, Forsaken stb. posztereit. De kérem! A Quake-ekről mit rakhattunk ki a falra??? Semmit. Ez elég szépen mutat, de jól jönne már valami kézzel foghatóbb. Mivel nem valami selejtekről van szó, megérdemlik, hogy a poszter teljes méretében pompázzanak. Ma már itt tartunk elfelejtétnétek az egy-oldalon-két-poszter taktikát, mert állati bécán mutat a falon a nagyok között egy fél. Ha a csevice nem is raktok be, remélem megfontoltjátok panaszomat. Végezetül fogadjatok jókívánságaimat: nem kell CD melléklet; nem kell oldalszámemelés, ha 1001 reklámmal jár; mindenki olvassa az 576-ot! Üdvözléssel: Gr@sh

Hm. A dolog igaz. A poszterrel azonban van egy kis problem: az ezekhez használt nagyfelbontású képeket CD-n küldöztetik a cégek, illetve a kiállításokon tarhált presskitokról származnak. Poszterre csak olyat tudok rakni, amilyen van. Esetleg végveszély esetén lehet próbálkozni a kiadók PR-seinél (ld. Mortal Combat 4, de az is vagy két hónapig jött-jövetgett) – de az egyszerű szerkesztők inkább egyéb témákkal szokták zargatni őket. A türelmük ugyanis véges, és ha állandóan saját ötleteiddel fárasztod őket (a szaknyelv "céltarha" néven emlegeti az eljárást), akkor netán B-listára kerülés, és előbb-utóbb azt is elfelejtik elküldeni, amit mindenkinek el szoktak. Visszatérve a konkrét példára. A Quake-eknek nem volt semmilyen poszterre kínálkozó reklámjuk, kizárólag az egyre szaporodó számú szárral ellátott Q betűk, földbarna alapon. Szerintem a poszter feladata kizárólag az, hogy jól nézzen ki – már pedig a Quake-reklámoknál azért

jobbak is akadtak. Ennyi. (ööö, még egy perc: neked melyik szám volt az utolsó, mert szerintem már vagy egy éve abbahagytuk az egy nagy-két kicsi posztermódszert?)

Hello CoVBoy!

Képzeld mi történt velem a minap(ma)! Megyek reggel az újságoshoz, hogy megvegyem az 576-ot. Megkérdezem tőle, vajh egyáltalán megjelent-e már? Mivel igennel felelt, gencsat felderültem volt vala. Am ezután sajnálattal közölte vala, hogy csak egy érkezett vala, és azt is elvitték vala. Ez igencsak elszontyoltana vala. Miért nem nyomtatott többet vala? Eger kevés 576-ot kapa.

Kan

Ui: egyébként nem hiszem, hogy minden baromságot elolvasol, amit E-mailen kapsz. Mint ahogy ezt sem. De nem baj. Én nem haragszom.

A megfogalmazás így nem korrekt: EGYETLEN levelet sem olvasok el! Van egy elmosódott generációs programom, amely egyes mondatoknál "Köszike", másoknál "Tényleg", megint másoknál "Hát ez nem lehet igazi!" beszúrásokat helyez el – még soha senki nem panaszkodott rám, hogy rossz levelezőpartner lennék. Dobó uram vérszába pedig az NH Rt. kommandósai szállítják tegyveres kísérettel az 576-ot, de a pontos példányszámába innen igazán nem szóbeltek bele. Viszont nagyszerű megoldást kínál a hasonló kenye mellett malórokra, ha valaki elfizet meg fel sem merül benned ez a trappans ötlet?

Most pedig következnek egy tanulságos levélke. Néha szoktunk ugyebár vitafórumot nyitogatni a másolt játékokról, meg egyéb csacsakagokról, aminek – szerintem – annyi lenne a feladata, hogy okítsa a népet. A következő levélből az derült ki, hogy ennek a feladatának maradéktalanul eleget is tett. Vagy legalábbis majdnem maradéktalanul.

Hello CoVBoy!

Két (2) problémám lenne. Először is szögezzük le, hogy az újság barom! Jó. Minden kívánságot kielégít. Nekem személy szerint csak egy (1) bajom van vele, és egyben ez az első kérés, hogy sok helyen hiányzik a billentyűzetkiosztás.

Pedig sok helyen kéne: Elolvasom a cikket, megtetszik a játék, megveszem, és nem tudok vele játszani. Az a kevéske, amit néha-néha írtok, pedig igazán kevés! A kurzorgombokat én is ismerem, de ennél több kell(ene).

A másik problémám nem az 576-tal van. Azt írtátok a Settlers III ismertetőjében, illetve a csevegőben, hogy a másolt CD-ken az olvasztár nem vasat, hanem disznót gyárt. Ezt csak megerősítené tudom. De akkor honnan szerzek vasat? A pig farmer nem önt! Az ore deú játékra viszont sajnálom a pénzt. És most ünnepélyesen felkérem az

576 Kbyte

író szerkesztőjét CoVboyt, hogy az újságban legyen sokunk segítségére, és járjon utána a dolgoknak.

Előre is köszönöm.

(Khm.) Kedves Levélíró! Először is

felhívnám a figyelmét arra, hogy az újságban található cikkek, nem a kézikönyv szerepét hivatottak betölteni, hanem – mint nevük is mutatja – ismertetők, egyben kritikák. Terjedelmi okok miatt egyébként sem tudnánk eleget tenni ünnepélyes felkérésének, még ha akarnánk, akkor sem – de nem is akarunk, a kézikönyvek feladatát ugyanis szerintünk rendszerint viszonylag jól ellátják azok a kézikönyvek, amelyeket azon játékok dobozában találhatna, amerre sajnálja a pénzt. A kézikönyvek ugyanis a játékok tartozékai. Hirtelenben nem is tudok a dologhoz mást hozzátenni, mert kicsit meg vagyok lepődve. Valami olyasmi feelingje van a dolognak, mintha valaki ellopná egy autót, és utána nyílt levéllel fordulna az Autószerelők Lapjához, hogy ugyan mondják már meg, hogy hogy lehet ezen a dög Mercin klasztani a kormányzarat, mert pillanatszerűen kizárólag csak körbe hajlandó haladni és ez egész egyszerűen felháborító. Hm. Szóval könyvtelen lesz mindenki maga levonni a konzekvenciát annak kapcsán, hogy mennyire szórakoztató vas nélkül a másolt Settlers3.

Ugorjunk. Megint kaptam levelet állandó postarémetől, akinek ma sem fogom aláírni a nevét, viszont találtam a levélkéjében egy nagyon tanulságos részletet:

4. Most a Csevi jön. (& a feketeleves) TÉNYLEG RENDES GYEREK VAGY! CSAK AZ A BAJ, HOGY A PÉKTŐL KÉRTED, ÉS NEM A HENTES-TŐL!!! És milyen szöveg az, hogy nincs LUSTA VAGYOK, HE??? NEM AZÉRT VOLT RÖVID A LEVELEM, MERT LUSTA VAGYOK, HANEM AZÉRT, MERT NEM VOLT IDŐM (vagy levegő) ÉS MOST MÁR JÁR ODA NEVEM, MERT BAJOK LESZNEK!!! JOÓÓ???

Nem jó. Én azt megértem, hogy ha valaki elfoglalt és nincs ideje, csak azt nem értem, hogy akkor azt miért nem lehet elfogni, hogy más is lehet elfoglalt – ÉS

ÉN RÁADÁSUL MÉG LUSTA IS VAGYOK! Nna. Csak azért sem írom ide, hogy Derzsi János, mert marhára kíváncsi vagyok, hogy milyen bajok lesznek...

Lagnagyobb örömrre nagy érdeklődés követte a múltkorai matematikai, kombinatorikai és pelloponnészosi (hogy én milyen csodaszép szavakat találok néha a szótárban!) eszméletutatómat a 4 és a 6 egymáshoz való viszonyáról. Sok vélemény elhangzott pro és kontra, de én most csak egyet idéznék, amelynek egyes részei a maguk módján valóban megdönthetetlenek.

Szerintem 4=6! Hiszen:

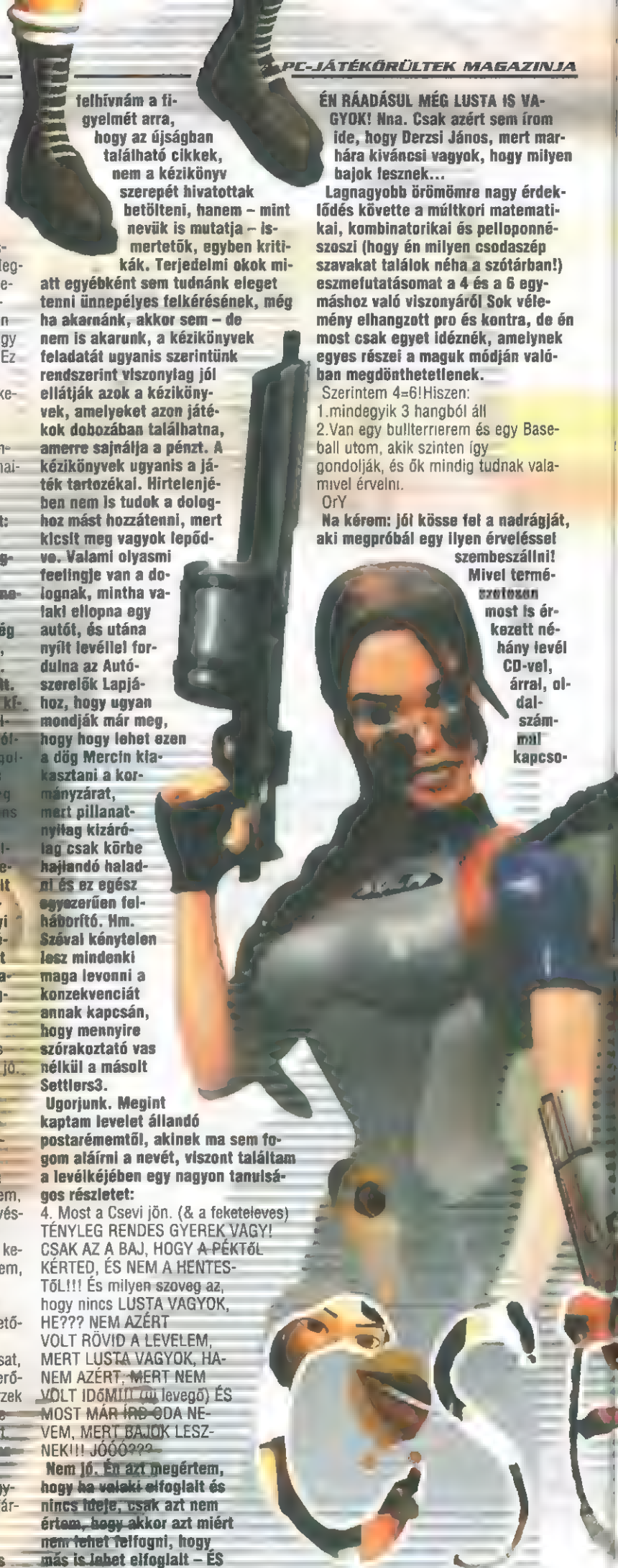
1. mindegyik 3 hangból áll
2. Van egy bullterrierem és egy Baseball utom, akik szinten így gondolják, és ők mindig tudnak valamivel érvelni.

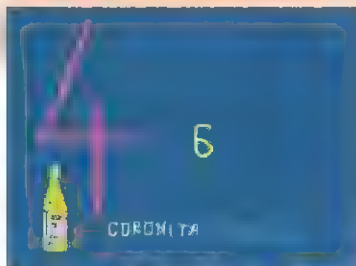
OrY

Na kérem: jól kösse fel a nadrágját, aki megpróbál egy ilyen érveléssel szembeszállni!

Mivel természetesen

most is érkezett néhány levél CD-vel, árral, oldal-számmal kapcsol-





latban, örömmel jelentem be, hogy menet közben szert tettem egy védőangyallra:

Jíííííííí CoVBoy!
Üdvözöllek téged, Föld lakosa. A nevem Dj. Cyber. Mielőtt helyszíni tudósítónk közbeszólna- vagyis Te CoVboy -, nem, én nem a Redneck Rampage-ból szabadtam, csak szeretem ez a játékot. Már most előre közlöm és tudatnom veletek és az olvasókkal, hogy én leszek a visszatérő rémálmatok. Mármint más néven az 576 Kbyte újság védelmezője és ha bárki, bár-



mikor, bárhol szóban vagy levélben szidni meri az újságot: Dj. Cyber tollat (billentyűzetet) ragad és ír, hogy megvédje az 576 becsületét. Vili? (Természetesen. Jó estét, Zorro.) Nos, ha



ARTICULATED FIGURE
REMOVABLE FROM BASE!

már itt tartunk akkor kezdjük a hősködést. Mivel már nagyon unom, hogy a Csevegő másról se szól, minthogy:

-mikor lesz má' végre CD az újsághoz?

-mikor lesz lapszám emelés?

-mikor lesz jobb minőségű a lap?

Ezért most már végre én is beszeszölök. A CD: Figyűzz! Ha CD kell, két eshetőség van:

1. Megveszitek az X újságot: kiadtok kétszer, háromszor több pénzt (havonta), magasabb az oldalak száma, lesz 1 vagy 2 CD-vel több a gyűjteményben és még a lapok minősége is "tuti"(tutira rossz).

Kész nyereség nem?

2. Ha 576 Kbyte CD-re fáj a fogatok: vagy menjetek el a körzeti fogászhoz vagy szépen(!) kérjétek meg CoVboy bácsit, hogy csináljon fél-évente-évente egy különkiadást 2 CD-vel (amolyan DC-CD szerűen).

CD témán azt hiszem túl vagyunk. Jöhet a lapszám emelés és a lapok minősége: ez a téma még királyabb, mint az előző. Ha teszem azt, hogy a mi "kis" Tehenészünk megemeli a lapok számát akkor nyilvánvalóan az újság árát is emelni fogja. Aztán majd jönnek síró szájjal a következő Cseveiben: -ÓÓ, mondd miért lett ennyi az újság? - nos, erre is lenne válasz: -Gyerekek, infláció van. Nem baj?(De!). A lapok minősége meg úgy jó, ahogy van. Erre is van egy pár sorom: Mivel nagy tesztelő hírében állok, én nem csak a játékdemokat tesztetem, hanem az

újságot is. Míg az X nevű lap már ronggyá szakadt és olvashatatlan, addig az 576 újság vígan tűri a rá nehezedő kiképzéseket! (Hogyne. CoVboy apó vigyáz, hogy mindig legyen benne néhány páncélos.)

Viszont én itt olvastam egy-két számomra(!) sértő levelet. Név szerint a Pistike és «IV HYPERLINK "mailto:sz».

Én nem is tudom CoV, ilyen levelet miért raksz be a Csevegőbe? (Miért ne?

Virágozzék minden virág! Meg egyébként is mondjon nekem csak egyetlen okot, amiért nem érdemes valakinek a levelét betenni a háztájimba!)

Vezekelni akarsz a bűnéidért?

(Nem. ENNYI azért nem volt.)

Vagy pedig ilyen nagy az önkritikád?

Ha ennyire bánatos vagy, vagyél magadhoz egy rekesz sört és igyál

(az legalább meglátszik rajtad).

Ha nincs söröd, majd viszek csak mondd meg hová. Na, "kedves" Pistike és

szgyorgyblabla.hu: ha nem teszik az újság, mert az CSAK játékokkal foglalkozik, mert **** a lap minősége, mert nincs hozzá CD és

!!!!NINCS POSZTER!!!!, akkor ne vegyétek meg. Mindenki

egyéni joga, hogy mihez kezd a zsebpénzével és mire költi. Ha nincs annyi pénz

tek, ami X újsághoz kell akkor gyűjtsétek szorgalmasan, vagy ne sírjon a szájatok.

Vagy! Van még egy lehetőség: ne is vegyetek szám.

tech. lapot, hanem küldjétek sok-sok sört CoVboy-nak.

(Nekem ez a legutolsó variáció egészen megtetszett.)

Védelem Pistike és Gyurika oldaláról:

.....(kuss van)

Vád: Bűnös.

A saját véleményem tömören: Az újság így ahogy van, KIRÁLY.

Várjatok, maradt egy-két kérdésem:

-CoVboy, dohányzol?

(Természetesen. John Lennon is megmondta, hogy a dohányzás nem káros az egészségre - és tessék: nem is a cigibe halt bele.)

-Milyen gépeken szoktátok tesztelni a játék progikat?

(Számítón.)

-Milyen esélyem van, hogy csak úgy kapjak tőletek ajándékba egy 1 éves előfizetést?

(Kábé annyi, mint T.J.-nek a legutolsó Dungeon Keeper partiban.)

Na, jó megyek má'. Húzom a belem és zárom soraim: Dj. Cyber (Dídzsé szájb-ber)

U.i: Ez az első emilem és ha már nem is raksz be a csevice, küldhetnél egy visszajelzést az újságon keresztül. Kösz.

... - - - - -

(Remélem ez megteszi.) Na ennyit mára, zárom soraimat, pontjaimat és vonalaimat. Pusszantok mindenkit, és fogadjunk, hogy nem lesz CD a következő számban!



Számítástechnika és Multimédia

Céltér: Budapest, 1145 Tűz u. 2/b

Budapesti telefon: 06-209 344-391

HP: www.edtechnika.transam

Céltér nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Email: transam@usa.net

Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Februári Áresés!

HP COMPAQ JET 2100	11.000,-
Adas SVGA digitális monitor	24.000,-
Creative 32x IDE CD drive	8.960,-
1-2 GB Quantum winchesters	5.600,-
1-1 GB Quantum winchesters	9.600,-
Pentium II ACORP Celeronok	1.600,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	1.920,-
Pentium II ASUS 440 FX / AT	1.920,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	3.500,-
Pentium II 300A Intel Celeron CPU	2.920,-
Matrox G-200 AGP 8MB SGRAM	3.400,-
Joystick Master 128 PCI oem	1.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	118.000,-
Pentium II 400MHz PII 100 Celeron 32 MB 440 FX / AT	36.000,- 38.000,-
14" LCD Monitor 15" 14" 15" 16" 17" 18" 19" 20" 21" 22" 23" 24" 25" 26" 27" 28" 29" 30" 31" 32" 33" 34" 35" 36" 37" 38" 39" 40" 41" 42" 43" 44" 45" 46" 47" 48" 49" 50" 51" 52" 53" 54" 55" 56" 57" 58" 59" 60" 61" 62" 63" 64" 65" 66" 67" 68" 69" 70" 71" 72" 73" 74" 75" 76" 77" 78" 79" 80" 81" 82" 83" 84" 85" 86" 87" 88" 89" 90" 91" 92" 93" 94" 95" 96" 97" 98" 99" 100"	12.800,-

HASZNÁLT VÁSÁRLÁSOK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II 450-ig, 24 órás teszteléssel,
1+2 év garanciával, rakomány! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISSZAVÉTEL ADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Arank AFA náikülék 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfelvételre vonatkoznak

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árajegyzékünket!!!

HP Duna Szakáruhá

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



Libri
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



READY COMPKER KFT.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
BEMUTAZÓTEREM ÉS SZERVIZ
Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)
Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 Szombaton: 9.00-13.00
Részletes árlista: 2-333-666/1310# www.ready.hu

SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációk
1+2 év garancia
ajándéksoftverekkel

Alkatrészek teljes választéka

winchesterek, processzorok, alaplakok, monitorok:
Western Digital, Seagate, Quantum, Maxtor, Celeron "A",
Celeron, AMD K-2 3D, IP-2 266-400,
Abit, Acorp, Aristo, Asus, Gigabyte
Adas, Daewoo, DTK, Mag, Samsung
és egyebek, például egerek:
A4, Genius, Logitech, Microsoft

Kedvező árak viszonteladóknak:
06-30-8413-453

Gyűjteményem számára

vásárolni, 100% az 576 KByte-ban leg-
hát programokat, azaz leg-
kelt, papírtárgyakért, 1920 előtti képes
levegő-ápolók

Cím: 1389 Budapest
Postafiók 132
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

Megunt

**Star Wars-figuráidat
és LEGO-idat
értékegyeztetéssel az
576 KByte shop
áruválasztékából bármely
játékra elcserélheted!**

**Érdeklődni hétköznap
munkaidőben
(8-16 óra között):
349-48-47**

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Váci út 88.

Mini AIX, Ipxx VIA MVP3-G alaplap,
AMD 6K2-300/66, 64MB/100SDRAM,
1.44MB FDD, Q3.2GB HDD, Virgo 4MB
PCI VGA-kártya, Belinea 14" monitor
1/3 év gar., 32xCD-ROM, SB16
hangkártya, 105 gombos bill., egér

137.900,- +25% Áfa

Használt, működő
alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZTMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha röszsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999** forintért + **400 forint postaköltség** rendelhető!

A megjegyzés rovatba írd be:
"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-	99/1.	398,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-		
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-		
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-		
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-	98/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-	98/7-8.	576,-		
						95/9.	318,-	95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-	98/9.	398,-		
						95/10.	318,-	95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-	98/10.	398,-		
						95/11.	318,-	95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-	98/11.	398,-		
						95/12.	318,-	95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-	98/12.	398,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte nyolc évfolyamából az alábbi példányok.

**ÚJ ÖRÜLET CSAK 576 KBYTE BOLTJAIBAN!
GYŰTŐKNEK ÉS MEGSZÁLLOTTAKNAK!
LARA CROFT 30 CM-ES JÁTÉKFIGURÁJA!
BEVEZETŐ ÁR: 3.999,- FT**

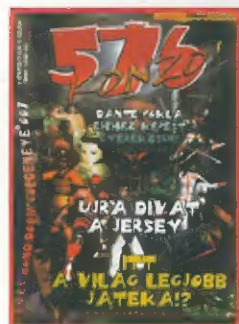
TopWare JÁTÉK

Játékunk nyertesei között nyolc eredeti TopWare-játékot sorsolunk ki. A feladat egyszerű: válaszolj az alábbi kérdésekre, és legkésőbb 1999. március 1-ig NYÍLT LEVELEZŐ-LAPON add fel rimünkre (COMGAME 576 Kft. 1389 Bp. Pf. 132.). A levelezőlapra írd rá: TopWare-játék!

1. Melyik az a hamarosan megjelenő akció/RPG stílusú TopWare-játék, amelyet eredetileg az Eidos akart kiadni?
2. Hogy hívják a népszerű TopWare-kalandjáték magándeaktív főhősét?
3. Mennyibe kerül a magyar nyelvű Vészhelyzet?
4. Milyen klasszikus kategóriába tartozik az Earth 2140?
5. Melyik cég fejlesztette a Shogot?



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



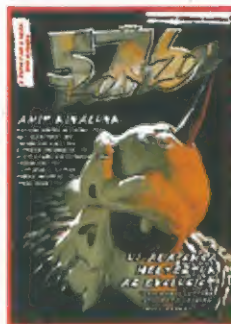
01



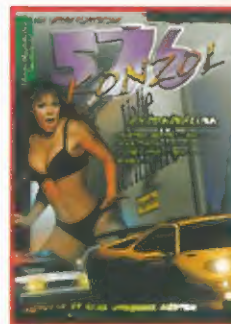
02



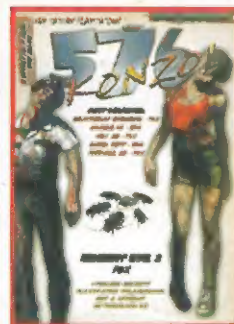
03



04



05



06



07



08



09



10



11



12



13

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós árunk csak ezzel a szelvénygel együtt érvényesül.
Egy szelvény több játék vásárlására is juttathat
576

576 KBYTE SHOP

HELY AHOŁ JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576

ISSN 0865-8226



9 770865 822000



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)

